# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP

VOL. 7



# 看《SP》得大奖！

## NDS、PSP、小神游SP全都送给您




**一等奖 1名**
**奖品：SONY PSP掌机**




**二等奖 2名**
**奖品：任天堂双屏掌机NDS**




**三等奖 10名**
**奖品：全新上市的小神游SP**




**四等奖 50名**
**奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒**

### 参与方法：

只要在2004年12月30日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中187页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编730000”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第9辑上公布，敬请关注！





## LIKY

◆从本月起，大家只用等半个月就能看到新一辑的《掌机王SP》了！所以15天后《掌机王SP》第8辑就会上市，大家不要忘记哦。

◆NDS终于发售，本辑的“特别报道”为大家带来了详细的NDS评测，为你解开这款“异质商品”的种种谜团，千万不要错过。

◆12月12日PSP发售，这款与NDS针锋相对的掌机大鳄又会有哪些杀手锏呢？请大家期待下一辑我们为你们奉上的“PSP完全评测报告”。



## 马修

▲随着NDS的发售，新的掌机时代来了。但这不代表GBA、SP就成为了历史，GBA游戏大潮的那些大作，够玩到大家可以承受得起NDS和PSP的时候了。

▲说真的，每次马修整理中奖者名单时，都好羡慕中了奖的幸运儿们。

▲又见老树昏鸦，恍惚难觅人家，荒庭空院木马，夕阳西下，断肠人在刷牙——某日马修午睡，梦中来到一似曾相识却记不起来的地方，至傍晚醒来刷牙时，灵感突至，遂作此歪诗纪念那熟悉却未到过的梦中之地。



## 铭风

●NDS终于发售了，那些利用触摸屏的游戏在创意上还是十分不错的，比如《马里奥64 DS》 中的小游戏。小游戏的最高分感觉十分怀念，想起了当年学校里的“文曲星杀手”，到他玩上文曲星里的《黑白棋》、《扫雷》等的记录都是他的，十分可怕！

●其实现在还有很多学生玩家都没有NDS吧，不要郁闷，我也没有！（但其他两位都买了。-_-b ）不过不要紧，各位玩家可以看口袋光环，每期都会有最新清晰游戏试玩影像献给大家的 。

**读者们，不要吝惜您的意见与建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱**
**游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　　邮编：730000**
**或发Email　到pocket@ucg.com.cn**
**中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770**



# 掌机王Sp VOL.7 CONTENTS 目录







封面插图：陈杰

## 掌机情报站 4


4 NDS最受日本零售商青睐
5 《皇牌空战 Advance》登场
6 微软大力扶植掌机第三势力
6 台湾版NDS将于12月13日发售！
7 PSP赈灾义卖活动召开
7 PSP可播放MPEG-4格式电影


## 汉化讯息台 8

## 特别报道 11


11 初升的朝阳——双屏掌机NDS全接触
18 NDS周边大检阅


## 前线狙击 22


22 钻子先生 钻魂
24 大合奏！乐队兄弟
26 口袋妖怪 冲刺
29 研修医 天堂独太
32 任天狗
33 超执刀
34 瓦里奥制造 摸摸乐
35 蛋兽英雄
36 三国志英杰传
37 三国志孔明传
38 真型徽章机器人
40 耀西的万有引力
42 世界传说 换装迷宫3
45 洛克人EXE5 布鲁斯小队
46 麻将方块 更强、更快
47 阴阳大战记 零式


## 特快专递 48


48 超真实麻雀 同窗会
52 龙珠 大冒险
54 约束之地 利维艾拉
56 超人特攻队


## 专题企划 59


59 GBA小游戏及益智游戏大盘点
66 PSP游戏大特辑——17款游戏全接触


## 同人小说 75


75 《火焰之纹章 圣魔之光石》剧情鉴赏（下篇）


### 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

## 口袋光环 影像VCD内容导视






## 硬件发烧馆 96
96 看热闹——国产掌机 GAMEKING
99 扩展再扩展——GBA 专用便携式收音机
100 硬件短消息大杂烩

## 软件大观园 102
102 掌机软件大集合

## 攻略透解 105
105 通灵王 王者灵魂
112 指环王：第三纪
124 横行霸道 Advance

## 研究中心 133
133《圣魔之光石》职业评价
136《合金弹头 Advanced》急速过关研究
138 口袋妖怪详尽分析 VOL.3
150 火热秘技

## 掌机王自由谈 152
152 随笔，1月20日之前的《圣魔之光石》
155 游戏是这么玩地——室友打机趣谈

## 专区地带 157
158 流金岁月——掌机怀旧长廊
160 N-GAGE ZONE
162 PDA 专页
164 吸血鬼之馆
166 口袋妖怪广播台
168 牧场生活
170 火纹大陆
172 索尼克专递
174 不可思议的迷宫
176 逆转剧场
178 METROID PLANET
180 口袋棒球日记

## 掌门人 182
174 掌门人
187《掌机王 SP》第6辑大奖揭晓
188 交流空间

## 掌机游戏综合发售表·特大号 190

## 口袋光环 精彩内容导视 192


# 索引

### GBA


超人特攻队 56
超真实麻雀 同窗会 48
合金弹头 Advanced 136
横行霸道 Advance 124
火焰之纹章 圣魔之光石—75、133
口袋妖怪 绿宝石 138
洛克人 EXE5 布鲁斯小队 45
龙珠 大冒险 52
麻将方块 更强、更快 46
三国志孔明传 37
三国志英杰传 36
世界传说 换装迷宫3 42
通灵王 王者灵魂 105
耀西的万有引力 40
阴阳大战记 零式 47
约束之地 利维艾拉 54
真型徽章机器人 38
指环王：第三纪 112


### NDS


超执刀 33
大合奏！乐队兄弟 24
蛋兽英雄 35
口袋妖怪 冲刺 26
任天狗 32
瓦里奥制造 摸摸乐 34
研修医 天堂独太 29
钻子先生 钻魂 22


本辑赠品



GBA卡带收藏盒 x3

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!




# 情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

## NDS美日两地销量高出预期一倍！

进入11月以来，NDS开始成为各游戏零售店最热门的主机。11月初，美国多家大型零售商就因为玩家的预订量大幅超越首批供应量而不得不停止接受预订，而NDS的相关游戏也在该主机上市之前提前供玩家选购。11月21日，NDS在美国发售后立刻引发销售狂潮。根据任天堂发布的数据显示，NDS在美国的首周销量为50万部。由于NDS货源紧张，eBay等网上拍卖站纷纷对其进行炒作，不少玩家因为在当地店头买不到，而花上将近两倍的价格在eBay上拍下NDS。任天堂预计本年度内NDS在美国可以达成100万部的销量。

日本方面，NDS从11月3日开始接受预订，据统计，在该掌机12月2日发售前日本全国各零售商已经获得了总共200万部的订单。NDS原计划在日本首批出货30万套，由于玩家反应极其热烈，任天堂紧急增加了NDS的产量，使其在日本的两个生产基地处于满负荷运转状态。最终NDS在日本的首批出货量达到了50万部。




▲12月2日清晨7点左右，东京街头到处都是排队购买NDS的人群。




12月2日发售当天，东京各闹市区再度出现排队人潮。虽然当日东京的温度达到了这段时间以来的最低气温，不少零售店前依然排起了100多人的长队。

在NDS发售之前，由于市场反应比预期热烈，任天堂将明年3月底NDS的全球出货预期从350万部提高到400万部。NDS发售后由于出货量几乎达到了原计划的两倍，目前任天堂再次将NDS到明年3月31日的出货预期从400万部提高到500万部，软件销售预期为1500万套。

在NDS热销的同时，GBA SP的销售情况也得以大幅提升，NDS在美国上市同一周，GBA SP的销量达到了80万部。

## NDS最受日本零售商青睐

根据《Fami通》面向日本各零售商的一次调查显示，NDS是日本零售商最欢迎的产品，其受欢迎程度超越了PSP和《勇者斗恶龙VIII》。

《Fami通》调查了98家零售商，根据各家零售商给出的对于当年度最为兴奋的产品列表做出综合统计，结果NDS得分为295分，高居榜首。其次为《勇者斗恶龙VIII》，得分为292分。而PSP的得分仅为201分。其后分别为《潜龙谍影3：食蛇者》(88分)、“PS2总体游戏软件”(56分)、超薄PS2（53分）、《重生传说》（39分)、《GT赛车4》(33分)、特制史莱姆状PS2手柄（31分)、《光环2》(28分)。

仅以硬件方面而言，对于“最期待掌机”的

调查中，61.6%选择了NDS，PSP仅有19.2%，还有19.2%没有回答。

## PSP成为日本各大都市车站焦点



对于喜欢玩游戏的人而言PSP早已是非常熟悉的名字了，然而对于那些平常不玩游戏的普通市民来说，PSP依然是一个非常陌生的东西。为了提高PSP在普通民众间的认知度，SCE的PSP实机展示活动从11月15日开始在日本的23个主要列车站展开，包括东京的16个、大阪的两个以及名古屋的两个。SCE将PSP本体直接固定在车站的墙壁上，同时播放着《大众高尔夫便携版》、《到哪里也一起》等游戏的影像。很多驻足参观的上班一族表示，他们还是第一次知道有PSP这个东西。

这场车站实机展示活动获得了相当大的成功，到11月28日，SCE升级了此次宣传活动，在东京车站丸之内北口查票处放置了8米长的巨大"PSP"。这个巨大PSP的屏幕上不断播放着PSP新作的影像，并且在12月3日PS十周年当日开始播放特别纪念影像。

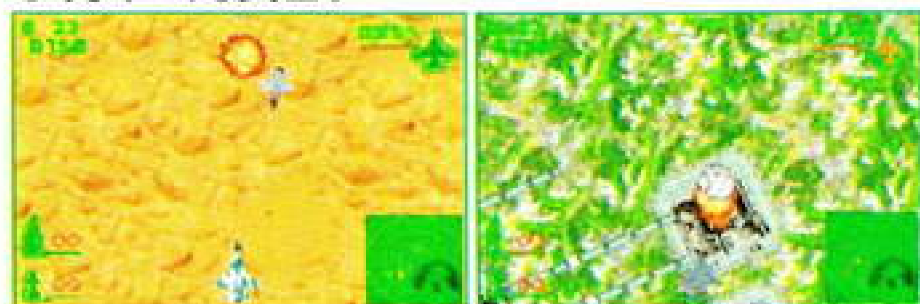


▲这个8米长的巨大PSP与SCE在今年TGS展台上设立的大型PSP模型基本相同。

## 《皇牌空战Advance》登场



12月1日，Namco公布了多款新作的消息，其中包括之前已经宣布将会开发的GBA版《皇牌空战Advance》。游戏发生在已经几乎没有国别概念的近未来，讲述庞大的世界级企业"通用资源"公司掌握了强大的经济实力和资源供应链，并且试图通过暴力手段掌握全球的经济命脉控制全世界。在游戏中玩家扮演联合空军防卫队（UAD）的新兵，目标则是击败UAD组建的"空袭部队"。本作采用俯视视点，任务类型包括空对空和空对地等各种类型。玩家有10架飞机可以选择，任务总数为12个。根据驾驶员能力的提升会获得新的战斗机和武器。本作将于明年2月发售。



## GBA动画系列多部新作品公布




11月底am3相继公布了该公司GBA专用电影软件"《Advance Movie》系列"的多部新作品。首先是已于12月2日发售的《皮卡丘的寒假》，售价为2499日元。《皮卡丘的寒假》是根据1998年圣诞节期间限时限量销售的套装录像带制作的，当时这部动画片的发行量非常小，因此其相关内容显得尤其珍贵。这部动画中收录了"相约圣诞节"和"在雪地玩耍"两部动画，以及"Advance Movie"的《口袋妖怪》新片预告。

还有一款是将于明年1月1日发售的"Advance Movie"用长篇电影软件第1弹《剧场版口袋妖怪 超梦的逆袭 完全版》，这部动画软件售价为3980日元。该片以1998年《口袋妖怪》的第一部剧场版作品为基础，加入了一些被剪辑掉的场面。am3将从购买者中抽选出100人，赠送"特制Advance





Card 超梦VS梦幻”。

另外，从12月1日开始，am3开始在日本国内13家商店实施次世代动画自动贩卖机“Advance加油站”的测试服务。这种“Advance加油站”是“Advance Movie”系列的自动贩卖机。这种自动贩卖机提供了卡片数据写入功能，可以将具有数据写入功能的Advance Card插到贩卖机的插槽上，然后投币进行相应电影的数据写入。测试期间提供了《口袋妖怪》动画系列的第1话到第8话，每话的数据写入价格为300日元。测试将于1月31日结束，其后开始正式展开服务。



“《Advance Movie》系列”自去年11月推出以来已经卖出了10多万套，其中最畅销的作品是今年7月推出的《皮卡丘的暑假》，销量达2.5万套。

## 微软大力扶持掌机第三势力



PSP机能虽然强劲，不过与英国Tiger Entertainment公司推出的Gizmondo相比恐怕还要落于下风。今年11月1日在英国上市的Gizmondo采用了每秒可以处理200万个多边形的Nvidia GoForce 3D 4500芯片，除了游戏外也可以看电影、听MP3，并且内置30万像素CCD摄像头。这款掌机采用的是微软的Windows CE.Net 5.0操作系统。或许是因为这一原因，11月中旬，微软游戏制作室宣布将会大力扶持Gizmondo。微软将会在Gizmondo上推出大批名作，包括战略游戏名作《帝国时代》、机器人战斗游戏名作《MechAssult》等。据称微软还可能在今后推出一些Xbox大作的Gizmondo移植版。目前Gizmondo上已经有大批PC移植游戏正在开发中。



▲相对较低的解析度下，Gizmondo的游戏画面已达到PC原版的水准。

## PSP赈灾义卖活动召开




11月底，SCE在日本乐天公司的拍卖网站上进行了一场PSP拍卖活动，提供500部PSP供网友拍卖。这批提供拍卖的“PSP Value Pack”所获得的所有资金都捐赠给新泻县共同募金会，作为近期日本中越地震的赈灾善款。总共有5058人参加了此次PSP的赈灾拍卖，出价最高的是一位昵称叫genhara的人，他的出价高达338888日元，大约为PSP售价的17倍。另外还有一位出价约为30万日元的人。其后分别有两位出价约20万日元，20位出价10万日元。这次拍卖的最低成交价为5万日元，大约有81人以这个价位拍走了PSP。这500台PSP在12月5日，也就是PSP正式发售的一周之前寄往得标者，这批主机经过特殊处理，每次开机都会出现得标者的名字或者任何指定的名称。

## 台湾版NDS将于12月13日发售!

近前，由中国台湾方面的代理商博优公司对各卖店发布的传真稿中宣称，原定于12月2日与日本同时销售的台湾版NDS，将在12月13日在台湾地区推出。届时，博优公司将正式供货给各店，不过目前仅针对电视游乐器专卖店与百货公司等销售，暂无透过其他大型量贩店销售的计划。

绕开代理商通过其他渠道进货，在中国大陆称为平行进口，而中国台湾地区则称之为平



行输入，平行输入品中有些是禁止销售的，如NDS因为具备无线通信功能，从台湾本地法律来讲，通过平行输入渠道进货的NDS便违反了台湾的电信法规，被列入禁售范畴。法律的制约加上目前NDS目前还没有被盗版的迹象，因此博优公司在传真稿也称，NDS在台湾将不会有平行输入品与盗版游戏的问题，预期会有一个稳定的销售环境。

不过文中并未提到关于台湾版NDS与游戏的具体售价，但博优公司也表示，行货台湾版NDS将以具有竞争力的价格来销售，让平行输入品没有价格上的优势。如果个别经销者不理会警告而执意贩售平行输入品的话，博优公司将会予以停止供货的处罚。至于进货数量，早先博优公司即称不会少于当初GBA SP首批引进台湾的的数量（6000台）。

和台湾版GBA SP一样，台湾版NDS与日版NDS也无大差别，充电时使用电压同样为110V，不过主机的包装与说明书是繁体中文，并由博优提供质量保证与售后服务。

## PSP可播放MPEG-4格式电影

12月3日索尼更新了PSP的官方网站，根据索尼发布的最新消息显示，PSP支持将影片下载到Memory Stick上播放。另外PSP目前已经确定可以播放MPEG-4 AVC（H.264）格式的电影，这个格式的缩写为MP4。

用户可以将MP4文件下载到Memory Stick Duo上，就像复制MP3文件一样，非常简单方便。不过MP4格式采用的是标准ISO规格，目前并不是很流行，采用这种规格的电影文件也很少。用户如果想要在PSP上随心所欲看自己想看的电影还需要用相应软件转换格式。索尼将会推出以Windows为基础的转换软件“Image Converter 2”，通过这种软件可以很方便的对影片格式进行转换。不过用户要付费购买该程序。该程序的试用版将于12月13日推出。




■据英国游戏杂志《MCV》报道，欧洲地区NDS将于明年3月上市。欧版NDS售价为129.99英镑，约为美版售价的1.7倍。欧版NDS首发游戏将有20到25款。

■12月初EA首席财务官Warren Jenson在瑞士信贷第一波士顿技术大会上发表的演讲中透露，EA将会大力开拓手机游戏市场，EA未来的手机游戏业务将以中国为主，目前EA正在中国筹建手机游戏开发部。

■将于12月30日发售的NDS版《网球王子》将会限量赠送青学、冰帝和立海大附属三所学校校徽的吊饰，并且附赠屏幕清洁布。

■11月21日NDS在美国发售后，大批玩家反应他们所购买的NDS出现了坏点。美版NDS的首批出货有一大批都出现了坏点现象，美国任天堂对此表示歉意，并且表示如果屏幕上的坏点确实影响到正常游戏，只要与任天堂联系，通过检测证明的确有必要更换，美国任天堂就会换一台全新的NDS给玩家。

■任天堂首席游戏制作人宫本茂在接受日本媒体采访时透露，目前任天堂正在与Square Enix合作研究NDS的网络游戏。10月7日任天堂召开的“Nintendo DS Preview”上，任天堂方面就表示已经在与Square Enix探讨开发NDS网络游戏的可能性。目前两家公司已经进入NDS网络游戏的实质性研究阶段。

■台湾神达计算机公司旗下的汉达精密工业公司宣布取得了索尼PSP底盘的生产订单。汉达精密获得的生产订单大约占PSP所需总底盘数量的70%，成为PSP的最大底盘供应商。汉达精密首批将会以每月70万套的速度生产PSP底盘，负责PSP底盘生产的工厂位于广东省顺德市。在这份生产合同缔结的第一年内预计将会有1000万套底盘出货。

■Working Designs制作室的Vic Ireland在接受媒体采访时透露，该公司的知名S·RPG《梦幻骑士》（Growlanser）第一章的复刻版将会在PSP上推出。

■12月1日，任天堂更新了NDS日版游戏软件列表，Namco的《霸天开拓史DS》和《异度传说DS》确定正在开发中。

■近日小岛秀夫在接受媒体采访时表示Konami目前正在开发NDS版《我们的太阳》，该作将会继续沿用太阳光的感应系统进行操作。小岛秀夫表示：“NDS的两个屏幕可以弄出两个太阳喔！”

■韩国SCEK宣布PSP将于明年3月在韩国与北美同步上市，目前韩版PSP的价格尚未确定。SCEK预计PSP在韩国第一年的销量为50万部，并且将会吸引很多女性玩家。韩版PSP首发软件中将会包含2到3款韩国原产游戏。

■Namco宣布PSP版《山脊赛车PSP》的首批出货将会附赠“山脊赛车印花”。《山脊赛车PSP》的发货量为30万套。

■据《日经》报道，任天堂计划于2005年春季在香港推出NDS，台湾地区NDS为2005年夏季推出。目前任天堂暂时未有大陆地区的NDS发售计划。

■11月初KOEI公布了NDS版《真·三国无双》的一段简短预告片，从这段预告片来看，NDS版《真·三国无双》将会采用2D画面，游戏角色采用Q版设计风格。



文 冰咖啡 编 马修

# 汉化讯息台



11月大作屏出，而汉化界的动作也颇大，其中CGP尤为活跃，其发布的汉化作品差不多占了当月汉化游戏数量的一半，而CGP的《逆转裁判II》的完全汉化版，无疑是本月第一大喜讯。而一直算是汉化界的"另类"D版商，也推出了《口袋妖怪 绿宝石》的汉化版，且汉化质量超过前作，虽然天气已冷，但相信这红红火火的汉化界，会让各位玩家感到春天般的温暖。

## 《洛克人ZERO 3》零组汉化BETA版




11月6日，零组《洛克人ZERO 3》汉化BETA版放出，发布此汉化版的boy02也称汉化比较辛苦，比《洛克人ZERO 1》多花了数倍的时间。期间虽说因为改变出现了一些问题，不过最终效果还是很不错的，玩过《ZERO 1》汉化版的的玩友们也许能看出其中的差别。

这次的汉化者们为疯神、小雨、山内、aryeah、双截棍、风江月景、gameboy，而NW的碎羽、ARM.Z、永远的游戏王和黑ZERO也参与了测试，如今得以发布，想必汉化小组和玩家都非常高兴吧？




另外大家注意，此版本为本ROM为BETA版，如果发现问题，就及时去零组论坛告诉汉化者们吧。零组论坛地址为：http://bbs.newwise.com/index.php?showforum=40

## 《机械化军队》50%汉化版




11月10日，《机械化军队》的50%汉化版发布，为渴望的玩家们先玩为快。该作为夏宏波汉化，在游戏开始，汉化者还加了一段有趣的打油诗。



《机械化军队》是GBA上为数不多的即时战略游戏，在游戏的片头，还有一段精彩的机器人对决的CG动画，看得懂语言，那么就会明白自己在做什么和该完成什么了，在手掌上也来体验一下即时战略的紧张和乐趣吧。




## 《火影忍者2 最强忍者大集结》CGP汉化版

不知道从什么时候起，11月11日这个由4个"棍"组成的日子成了光棍节，而CGP小组在这一天发布了《火影忍者2 最强忍者大集结》的汉化版，也算多少给了各位在"光棍节"自嘲的玩家一些乐子。而且游戏本身汉化得也很好哦，只是因为图片较多，还有部分不影响理解的图片没有完全汉化，但汉化者们在留言中已经答应大家，一定会去完善它的。CGP既然有话在先，那FANS自然可以放心期待更完美的版本了。









## 《钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲》菜单汉化版

11月12日，《钢之炼金术师》的菜单汉化版在PPX论坛由weiwei_2473发布，该版本对游戏中的一些菜单作了汉化，而发布者本人也称，此为HACK版本，因为一些原因没有继续。喜欢的话就先尝试一下吧，顺便再期待一下CGP的汉化版本。



## 《海贼王 棒球进行曲》友情汉化版

11月12日，weiwei_2473发布了《钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲》菜单汉化版的同时，也将《海贼王 棒球进行曲》的汉化版发布了。




由于PGCG已经事先发布了《海贼王 棒球进行曲》汉化版，在PGCG小组放出作品后，汉化者为了不使原先的努力白费以及不辜负朋友的支持，他就将他的工作加到PGCG小组的作品完成度上，比原先版本增加了5%，即完成了这款《海贼王 棒球进行曲》友情汉化版。




## 《逆转裁判Ⅱ》CGP完全汉化版

11月23日，是CGP组员落羽清音的生日，CGP小组没有关上门去放松庆祝一番，而是在这一天晚上，发布了《逆转裁判Ⅱ》的完全汉化版！留言中，组员们的激动不知不觉地流露到字里行间，传达给了玩家们，这一天，所有喜爱CGP和喜爱《逆转裁判》的玩家都分享了CGP的快乐和激动。从2004年5月开始正式汉化到11月，历经6个月，“《逆转》系列”第一部完全汉化作品终于在CGP诞生了！虽然期间有很多曲折，但在玩家的热心支持下，CGP还是完成了这部作品的汉化。《逆转裁判》中有一句很经典的话：“男人，只会在一切都结束的时候哭泣。”相信彼时彼刻，所有参与这款游戏汉化的汉化者们，都已为之高兴激动得热泪盈眶了。也许他们就在我们身边；也许有一天，他们会因为工作和生活离开汉化事业。但请支持CGP、支持《逆转》、支持汉化的玩家们，记住这些曾为信念而无私打拼的年轻人吧：










亚内
而且和被告人一样、
原告自己同样也是警察！

**HACK：SODY**
**翻译：近藤勇，木叶旋风，小胖**
**美工：皮皮，小马飞燕**
**测试：吉武，黑暗狩猎者**
**感谢：SHIKEYU 蜚语门**




## 《Advance Wars》汉化版

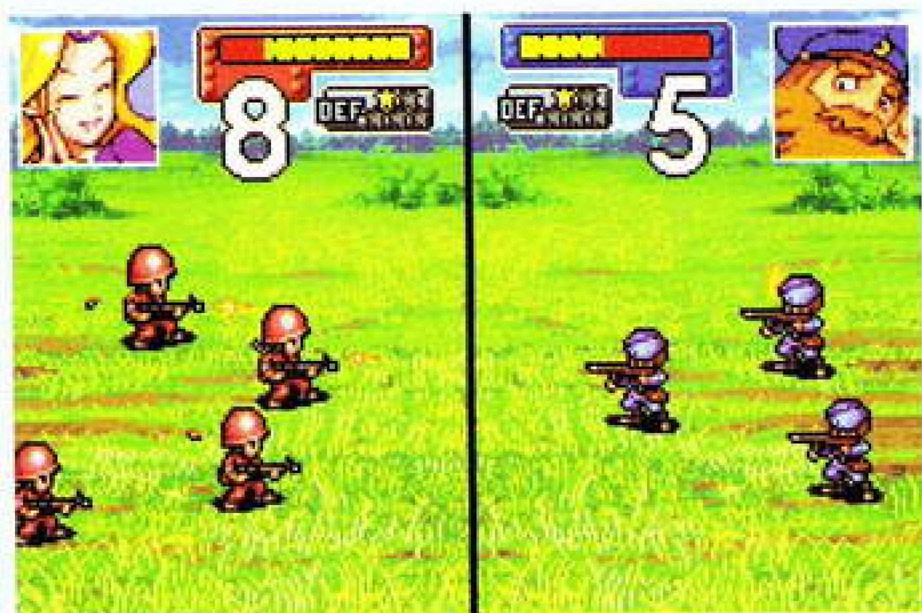



11月25日，在欧美市场人气极旺的“《Advance Wars》系列”以GBA版两作合集的形式推出日版，




而同一天，CGP也将自己汉化的《Advance Wars》发布了；11月27日，CGP又发布了修正一些BUG的《Advance Wars》汉化修正版；而11月29日，千岛汉化组也以《高精战争》为名发布了本作的千岛独立汉化的本作另一汉化版。直到汉化后期，CGP小组与千岛汉化组才知道彼此间撞车，但两组间并没有因为撞车而伤了和气，相反，在赞扬肯定了对方的同时，两个小组间还因此建立了合作关系，预计在1个月后合作发布《Advance Wars》的完美版，大家一起期待吧。

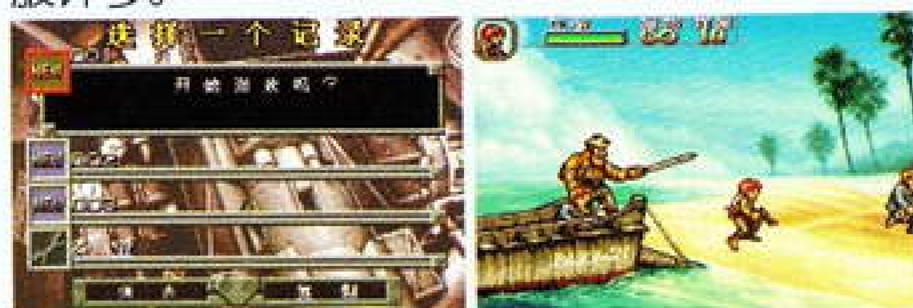



## 《合金弹头A》汉化版

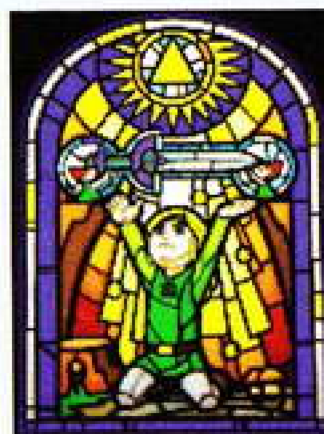



汉化小组是国内汉化界的中坚力量，而一些个人汉化者，也会时不时地带给玩家一些惊喜，11月26日，白河忧就发布了他的《合金弹头A》的汉化版，游戏中，全部英文都被汉化，但卡片资料没有汉化。尽管如此，白河忧的辛勤还是给广大玩家们带来了惊喜。毕竟，对于大多数玩家来说，即使是冲杀的《合金弹头A》，看着中文也比看着外语要舒服许多。




## 《塞尔达传说 神奇的小人帽》汉化测试补丁

11月28日，PPX注册会员faleikesi发布了自己和一名朋友两人汉化的《塞尔达传说 神奇的小人帽》的汉化测试补丁，这个汉化补丁只汉化了开始，汉化到海拉尔村庄为止。不过汉化得还不错，而汉化者则称，游戏已经基本上破解了，只等翻译，而已完成的翻译，主要是参考了欧版。虽然进度慢，不过作者也说会坚持把它完成。祝faleikesi能早日顺利完成这款《塞尔达传说》最新作的汉化。







## 月间汉化特别作品

### 《口袋妖怪 绿宝石》

《口袋妖怪 绿宝石》发售两个月，现在市面上便出现了“全彩中文”的汉化版，D商的商业目的非常明显，就是抢个头座大赚一笔。而汉化质量上，此次的汉化水平又超越了上次的《口袋妖怪 火红·叶绿》，该中文版不仅修正了《红·蓝宝石》中文版中的BUG，连新增的战斗新地带的剧情也有汉化。本作的汉化度达到了97%以上，极少会出现花版和马赛克的现象。总之，这个《口袋妖怪 绿宝石》中文版确实体现了D商不断进步的汉化水平。


▲新增的战斗新地带也都有相当完善的汉化。

文 LIKY

# 初升的朝阳

## 双屏掌机NDS全接触

任天堂的“异质”新掌机“Nintendo DS”终于降临在全世界玩家的面前，犹如初升的朝阳，光芒耀眼，这个拥有“双屏幕”、“触摸屏”、“麦克风”、“无线LAN”等众多特性的掌机新贵将会带给我们怎样的新奇体验呢？让我们一起来走进它的双屏世界吧。

特别报道

11月21日，NDS率先在北美地区发售，标准售价为149.99美元。稍后的12月2日，日本地区也迎来了Nintendo DS（以下简称NDS）的上市，标准售价为15000日元。美版与日版最大的不同就是附赠了《银河战士Prime 猎人》的试玩版，其他配件与日版完全一样，显得比日版更超值。

## 美版 NDS

美版包装盒的正面印上了醒目的《银河战士》的标志，包装盒的背面镂空了一块，正好可以从中看到主机背面的序列号。打开包装后，除了主机、电源以及说明书、回函卡等必备物品，还有一根触控带以及《银河战士Prime 猎人》的试玩版，另外，NDS主机上已经附带了一支触控笔，而包装盒内还有一根备用的，也就是说一共有两支触控笔。



▲美版NDS包装内的全部物件。

## 日版 NDS

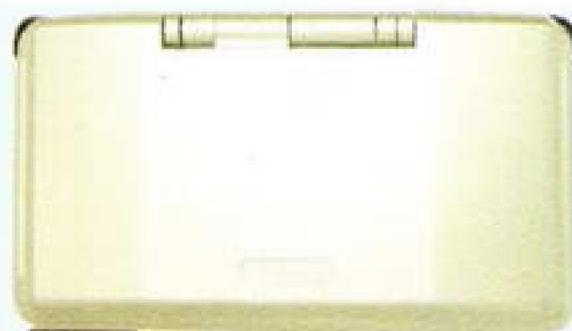
日版包装盒与美版的相比显得简约了许多，正面只有一个NDS的LOGO，而背面也只有一个NDS主机图案。包装盒的大小与美版包装盒几乎一样，只是稍微薄一些。包装内全部物件包括NDS主机、电源、说明书、点数卡、一根触控带、两支触控笔。






▲日版主机除了背后的铭牌与美版主机不同外，其他构造完全相同。

## 主机正反面



▶主机正面，只有一个"Nintendo"的LOGO。



◀主机背面，铭牌上标明了序列号，另外可以清楚地看到"MADE IN CHINA"的字样哦！NDS主机可是在国内生产的。

## 电源



◀NDS的电源比SP的电源还要小一些，这个电源不仅可以用在NDS上，还能用在SP上，不过注意，美版NDS的电源输入电压为110V，所以不能直插国内的市电。




▲日版NDS电源上贴了一块铭牌，除外之外，与美版的完全相同。

音量调节滑钮，与 SP 的类似



左边的是麦克风插孔，右边的是耳机插孔。





GBA 卡带插




3 英寸背光型半透明 TFT 反射式液晶屏，解析度为 256 × 192，发色数为 26 万色，下屏为触摸屏。

音箱

音箱

SELECT，START

A、B、X、Y 按键，比 SP 的 A、B 键要小，仍然是类似手机按键那样的按钮式。

电源键，按下去开机，再按一下便关机，与SP的拨动式开关不同。

指示灯，左边的是充电指示灯，充电时为橙色，充满电后自动熄灭；右边的是状态指示灯。开机时为持续绿色，待机时绿灯会慢慢闪烁，进行无线联机时绿灯会快速闪烁，当电量不足时会变为红色。

十字键，比SP的十字键稍大。

麦克风，有不少游戏会用到向麦克风吹气。

L 键

R 键

电源插孔，输入电压为5.2V，与SP的电源插孔规格完全相同，也就是说NDS与SP的电源是通用的。

触控笔插槽。

触控带的孔。

NDS 卡带插槽，插卡的时候直接将卡带按下去便可，而拔出来时不是直接拔，也要按一下，卡带会自动跳起，这点要千万注意。

## 触控笔



▲触控笔约7.5cm长，非常轻，笔身为塑料材质，印有Nintendo 的 LOGO，笔头为特殊的光滑材料，不会划伤屏幕。



## 触控带






▲触控带不光具有挂机绳的作用，还可以套在拇指上在触摸屏上操作，这是最具新意的地方。触控带的尾部有一块黑色的小滑块，材质与触控笔的笔头相同，非常光滑，拇指就按住个滑块在屏幕上移动，在玩《银河战士》试玩版时，这就相当于在使用一个模拟摇杆，操作起来非常灵活。

## 电池




▲NDS 的电池为黑色，容量为 850mAh，比 SP 电池的 600mAh 大，不过两者的电压都为 3.7V，而且NDS 电池的大小、厚度以及触点位置与 SP 的电池完全相同，就在我想把它放入 SP 的电池仓时却发现怎么也放不进去，原来两者的卡脚不同，不知道能不能将那个卡脚掰断，那样SP的电池也能用在NDS上了。(笑)

## 卡带



▲NDS 专用卡带大小只有 GBA 卡带的二分之一，厚度也约为二分之一，非常小巧。

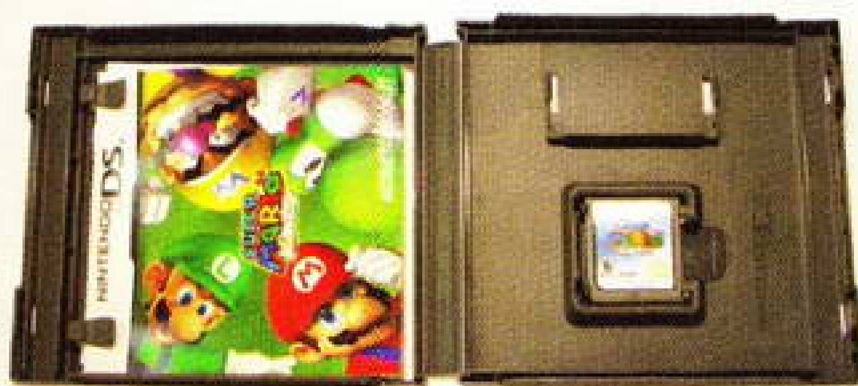
## 与SP的比较

▼与 SP 相比，NDS 更宽更厚，但是上下长度几乎一样。而屏幕尺寸方面，NDS 的两个屏幕都为 3 英寸，比 SP 的 2.9 英寸屏幕稍大。





## 卡带包装



▲与 GBA 卡带的纸盒包装不同，NDS 卡盒采用了硬质塑料，与 PS2、NGC 游戏的包装盒类似。卡盒比较大，里面不仅可以放下一盘 NDS 卡带，还可以放下一盘 GBA 卡。







## 初次开机画面

初次开机时会提示数据初期化，此时要根据画面提示来完成基本资料的输入，首先是选择语言，有英语、日语、法语等6国语言可选择，然后是决定自己的昵称，之后是自己喜欢的颜色（也就是菜单背景框的颜色），接下来是设定现在日期、时间以及自己的生日，设定完之后主机会自动保存数据并关机，然后重新开机便可以了。注意，初期化设定只有在第一次开机时才会出现，只要第一次设定了，以后便不再出现，有点类似于PS2的初次开机画面。大家购买NDS时可以以此判定自己拿到的主机是不是第一次开机。

▲初次开机时会提示数据初期化。

# NDS主菜单解说

## 主菜单画面

开机后，首先会显示健康安全警告，按下任意键或点一下触摸屏便会进入主菜单画面，此时上屏显示当前日期和时间，下屏显示菜单选项，可以用触控笔点击选择，也可以通过十字键配合 A 键选择。

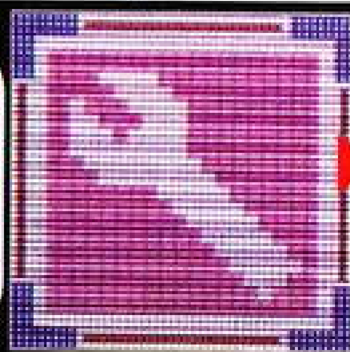


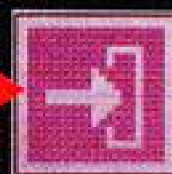



①运行 NDS 游戏。
②运行主机自带的聊天软件《Pict Chat》。
③打开无线功能从附近的 NDS 主机上下载游戏或与朋友联机游戏。
④运行 GBA 游戏。
⑤开启／关闭屏幕的背光（两个屏幕的背光是同时开启关闭的）。
⑥进入主机的系统设置画面，可以设置主机系统语言、时间、闹钟等众多选项。
⑦开启闹钟。

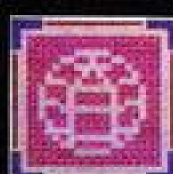
## 系统菜单解说

### 系统设定

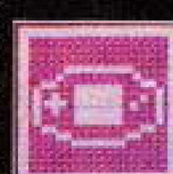




1. 开机模式设定，分为手动和自动，手动模式下开机后会先进入菜单，而自动模式下开机后会自动进入游戏（当然必须主机内插有卡带）。

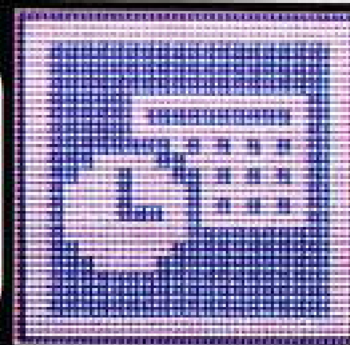


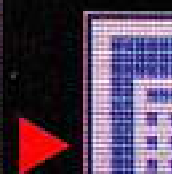
2. 系统语言设定，包括有英语、法语、德语、意大利语、西班牙语和日语 6 国语言。



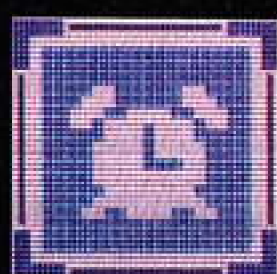
3. GBA 显示模式，可以选择用上屏还是下屏显示 GBA 游戏画面。

### 时钟设定

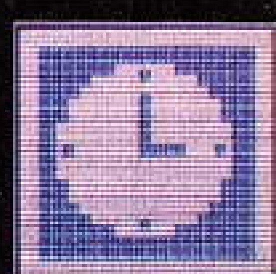




1. 设定目前日期。

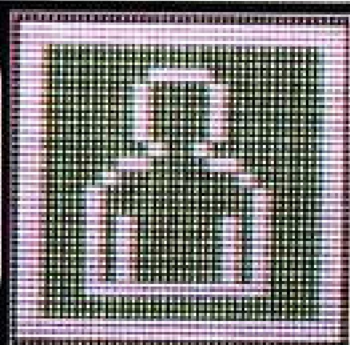


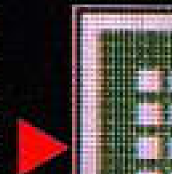
2. 设定闹钟时间。



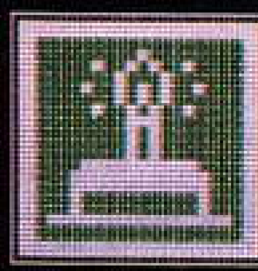
3. 设定目前时钟。

### 个人设定

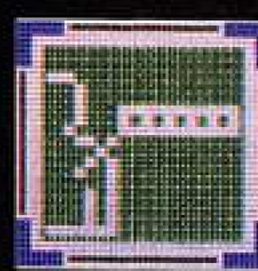




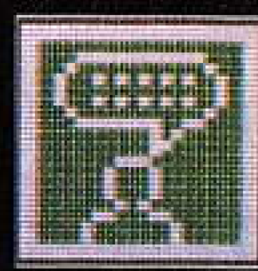
1. 设定系统框的颜色。



2. 设定自己的生日。

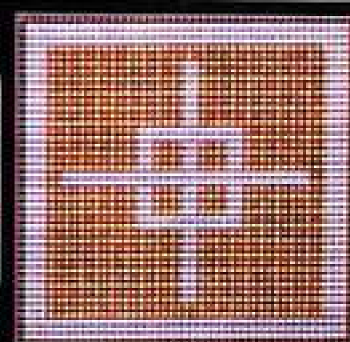


3. 设定自己的昵称。



4. 输入个人信息。

### 定位设定



给触摸屏、触控笔定位，用触控笔来点击屏幕上的红点来校正定位，点击三次即可。新买来的主机最好完成这个步骤。

## 运行GBA游戏

运行GBA游戏时只有一个屏幕会亮起，另一个会自动关闭，我们可以事先在主机的系统设置中选择是用上屏显示还是用下屏显示。GBA游戏在NDS那26万色的TFT屏幕上获得了非常漂亮的显示效果，颜色饱满鲜艳，比SP的苍白画面好太多了。不过有趣的是，GBA游戏在NDS上显示的画面比在GBA和SP上的要稍小一些，这是因为NDS屏幕的像素点更小更细致的原因，NDS的解析度为256 × 192，GBA和SP的是240 × 160，而两者屏幕大小相差不大（NDS为3英寸，GBA和SP是2.9英寸），所以GBA游戏那240 × 160的画面在NDS屏幕上就显得比原来稍小，当然这点小变化并不会影响游戏。操作方面，GBA上的所有按键在NDS上都能一一对应，所以操作很顺手，NDS上的X、Y键没有用途，而SELECT、START因为靠近A、B键，在游戏中使用更方便了，只不过要四键复位的时候就比较麻烦。


▲画面变小了，四周会有一圈黑框。

### GBA烧录卡能正常运行吗？

NDS能运行GBA的烧录卡吗？相信这是很多玩家关心的一点，从目前的情况看来，NDS没有在这方面做任何限制，只要能在GBA上运行的烧录卡、D版卡基本上都能在NDS上正常运行。

### NDS能与GBA联机吗？

虽然NDS可以玩GBA的游戏卡带，但是NDS并不能与GBA联机，因为NDS上没有通信对战线的插孔。

## 不能直接返回主菜单

NDS有个比较“白痴”的设定，就是进入系统菜单后就不能直接回到主菜单了，此时必须关机，然后重新开机才能退回到主菜单，即使你没有做任何修改而退出时也必须这样，其实不光如此，只要进入了主菜单的某一项操作，比如进入系统设定、进入游戏、进入《PictChat》、进入下载选项，想退回主菜单都必须关机才行，NDS并没有直接返回主菜单的功能，感觉非常不方便。

## 电源键

注意开机时轻轻按一下就可以开机，而关机时需要按住半秒左右，这样的设计能够在一定程度上避免无意碰到电源开关而关机。

## 待机

在开机状态下如果合上主机，NDS便会进入待机状态，两个屏幕会自动关闭，绿色的状态指示灯会慢慢闪动，翻开主机后屏幕会立刻开启，恢复到之前的状态。另外，设定好的闹钟在待机状态中会响，而在关机状态下是不会响的。

## 无线联机

NDS具有无线局域网功能，进行无线联机时，画面上会有一个信号图标，类似于手机信号的图标，最大有三格信号。我们测试了聊天软件《PictChat》，两人相离开10米远无线联机，信号还能保持在两格，比较稳定。


◀利用《PictChat》进行无线聊天，可以在下方的模拟键盘上点击选择文字（可以切换日文、英文以及特殊字符键盘），也可以直接用触控笔在屏幕上涂鸦。

## 一卡多人联机

当进行一卡多人联机游戏时，没有卡带的玩家首先要从有卡带的主机上无线下载游戏资料，下载完之后便可以一起游戏了。以《大合奏 乐队兄弟》这款游戏为例，有卡带的玩家（主机）进入游戏后，先选择好多人模式，并打开无线功能，然后，没有卡带的玩家（副机）开机，选择菜单中的“DS Download Play”选项，此时副机开始搜索附近的游戏，当搜索到《大合奏 乐队兄弟》后，屏幕上出现标记，副机玩家点击后便开始下载，下载时间大概要1分多钟（网络状况不好时下载时间会更长，而不同的游戏下载时间也不相同）。下载完毕后便可以开始一起游戏了。当进行多卡多人联机时，因为不需要下载，很快就能建立连接。



▲搜索附近的游戏。

## 屏幕夹角

NDS上屏与底部的夹角可以在0度至180度之间改变，不过在135度和180度这两个角度会有一个轻微的固定，这个设定与SP的一样，不过，比SP更好的是NDS的上屏转到到135度和180度这两个角度时会听到“咔”的一声，固定效果比SP的要好一些。

## NDS可以接两个耳机

NDS顶部的电源插孔规格与SP的一样，大家还记得SP是怎么接耳机的吧——通过转接线插入电源插孔，那NDS可不可以这样来接耳机呢？答案是可以的。这样一来，加上原本就有的专用耳机插孔，NDS就可以同时接上两个耳机了，经过我们测试，同时接上两个耳机时，两个耳机都能正常收听，当你与GF或者BF一起玩NDS时，就可以都戴上耳机来玩了，是不是很有意思？

## NDS的连续游戏时间

任天堂的官方数据称NDS连续游戏时间为6～10小时，我们简单测试了一番，主机在充满电的情况下，运行NDS游戏《口袋妖怪 冲刺》，让主机自动演示游戏片头，我们不进行任何操作，音量开到最大，6小时15分钟后绿灯变红，然后再过了35分钟红灯熄灭，总时间为6小时50分钟。还不算太差，不过考虑到实际游戏时会频繁操作，正常使用时间应该不会有这么长。至于GBA游戏的连续运行时间，因为只会开启一个屏幕，所以时间会延长，大约在10小时左右。



## 市场行情

11月20日，深圳、上海等国内一些大城市已经出现了美版NDS主机的身影，而价格高得离谱，主机加上一款游戏（一般都是《马里奥64DS》）后的价格高达2380元。之后价格虽然有所回落，但仍然不低于2200左右。直到在11月30日晚，日版主机也出现国内市场，日版主机的价格相对就平和多了，第一时间主机价格为1500元左右，游戏价格在360～390之间。短期内NDS主机的价格也许会有少许回落，但应该不会有太大变动。一般玩家如果考虑入手的话，优先还是考虑日版吧，毕竟比美版便宜200元左右，除了没有《银河战士》试玩版其他都一样，但如果你看中那个《银河战士》试玩版，那又另当别论了。另外特别提醒大家，购买NDS时要仔细检查屏幕是否有坏点。

文 LIKY

# NDS周边大检阅

随着NDS的发售，相关周边也顺势而出，下面这些NDS周边都是经过任天堂授权的第三方厂商生产，我们来看看都有哪些有趣的东东。

## NDS耳机

| NDS耳机 | |
|---|---|
| 价格 | 1029日元(约合人民币83元) |
| 发售日 | 2004年12月16日 |
| 制造商 | HORI |




该耳机采用的是悬挂式的设计，要挂在耳朵上才行。虽然NDS也可以使用普通的耳机，但这款专用耳机上面印有NDS的LOGO，所以戴这款耳机玩NDS的话一定能吸引不少人的注意哦。

## 网眼包

| 网眼包 | |
|---|---|
| 价格 | 1380日元(约合人民币111元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | KeysFactory |




外部采用网眼设计，能有效防滑，采用双拉链的设计，可方便地打开关闭。另外，附赠的小包还可以放入NDS的电源，非常方便。包的颜色包括黑色、白色两种。

## 运动包

| 运动包 | |
|---|---|
| 价格 | 1580日元(约合人民币127元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | KeysFactory |

模仿旅行包的设计，上方还有一个提手。该包包括了两个口袋，除了一个装主机，前面的另一个小口袋还可以装电源，实用性不错。穿上带子后还可以挂在肩上或者腰上。这个包有黑色、蓝色两种款式。




## 硬壳包

| 硬壳包 | |
|---|---|
| 价格 | 1260日元(约合人民币101元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | Kemco System |




外壳采用防滑的硬质皮革，NDS主机放在里面能受到妥善的保护。包上金属材料的NDS LOGO很醒目，挂上这个包肯定会非常酷哦。虽然没有附送挂带，但包上设计了挂钩，可以自己去配一个带子穿在上面。这款包包括黑色和蓝色两个款式。

## 防震包

| | |
|---|---|
| 价格 | 1344日元(约合人民币108元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | Agatsuma・Entertainment |

采用特殊的防震材料制造而成，即使主机从高处摔下，可有效地减轻震动，虽然外形简陋了点，但实用性还是比较高的。有蓝色和红色两个款式。




## 多功能包

| | |
|---|---|
| 价格 | 1344日元(约合人民币108元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 厂商 | HORI |



这款多功能包设计了多个口袋，主机、电源、触控笔、卡带都可以放在不同的口袋。包上不仅设计有挂绳，同时还有金属环，可以方便地挂在皮带或者其他的包上，非常方便。这个包有灰色、黑色、蓝色3个款式。

## 黑色便携包

| | |
|---|---|
| 价格 | 945日元(约合人民币76元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | Moritoys |

这款黑色的便携包，外部采用尼龙材料，而内部使用法国绒布，这两层材料之间又使用了3层缓冲材料，NDS收入其中会受到很好的保护。随包附带了金属环，通过它可以将包挂在皮带上。同时这个包还附赠了一个清洁NDS屏幕的绒布，真体贴啊。这个便携包还有个特殊的款式，分别是黄色的皮卡丘款和橙色的小火鸡款，专门给口袋妖怪FANS准备的哦。







皮卡丘款




小火鸡款




金属环

| A型便携包 | |
|---|---|
| 价格 | 1050日元(约合人民币84元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | 三英贸易公司 |

方便携带的迷你小包，大小刚好可以放入NDS主机，开口采用两个拉链，方便开关，包上挂绳的长短也可以随意调节。正面另外一个小口袋还可以放入电源、卡带等物件。有浅蓝、黑色、红色3个款式可选择。





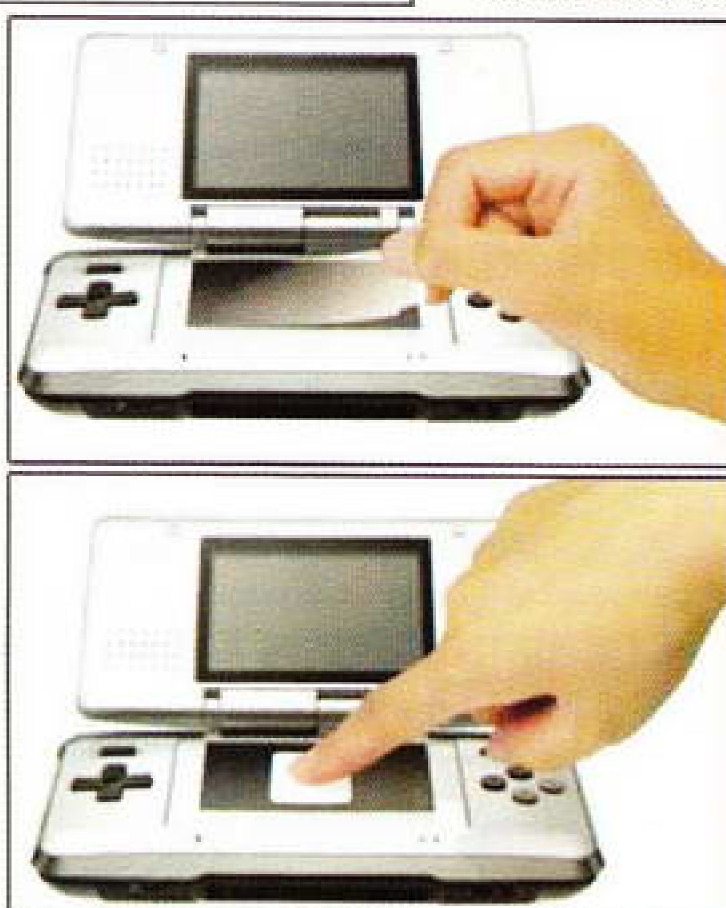
| B型便携包 | |
|---|---|
| 价格 | 1050日 元(约合人民币84元) |
| 发售日 | 2004年 12月2日 |
| 制造商 | 三英贸 易公司 |

与上一款A型便携包一样，为同一个制造商出品，款式稍有不同，类似于以前的GBA包，NDS主机放在内部，而外部带拉链的口袋可以放入电源、卡带等物件。同样有浅蓝、黑色、红色3个款式。

| 液晶屏保护膜1 | |
|---|---|
| 价格 | 525日元(约合人民币42元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | Jupite |

NDS的触摸屏最需要保护了，类似于PDA上的液晶屏保护膜应该是必备的周边，该产品的保护膜只有一块，是专门贴在触摸屏上的，接触面采用了特殊半导体材料，可以反复贴。除此之外，包装内还有一个清洁屏幕的小粘块，可以粘起屏幕上的油污和手印。






| 液晶屏保护膜2 | |
|---|---|
| 价格 | 714日元(约合人民币57元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造上 | HORI |

包括有2块保护膜，可以给NDS的两块屏幕都贴上，而且可以重复贴。上屏的贴膜可以有效减少反光，令画面更容易看；下屏贴膜采用高强度的半导体材料，有效保护触摸屏。另外，该产品还附送了清洁屏幕的布。

## 液晶屏保护膜3

| | |
|---|---|
| 价格 | 840日元(约合人民币68元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造商 | Moritoys |

这款保护膜也包含了2块，可以给NDS的两个屏幕都贴上。保护膜使用了高透明度、高强度的特殊材料，粘着面使用的是新开发的特殊树脂，很轻松就可以贴上。






## 液晶屏保护膜4

| | |
|---|---|
| 价格 | 650日元(约合人民币52元) |
| 发售日 | 2004年12月2日 |
| 制造上 | KeysFactory |




这款液晶保护膜也包括了2块贴膜，上屏贴膜采用了AR加工技术，能够有效防止屏幕反光；下屏贴膜的材料能够经受触摸屏长期的触摸操作。上下贴膜的厚度都只有0.1mm，非常薄，透明度也不错，并不会影响观看。



## NDS卡带售藏盒

| | |
|---|---|
| 价格 | 315日元(约合人民币25元) |
| 发售日 | 2004年12月中旬 |
| 制造商 | Moritoys |

专门收藏NDS卡带的卡盒，塑料材料制成，卡盒上印有“NINTENDO DS”的LOGO。一套包含3个，分别是红、蓝、黄3种颜色。有了这种卡盒，NDS卡带可以受到妥贴保护。本辑《掌机王SP》的赠品是3个GBA卡带收藏盒，说不定下次就送这种NDS的哦。(笑)








◀▲一套包含三个不同颜色的卡盒。

注：以上人民币价格以12月2日中国银行外汇牌价（100日元=8.04人民币）换算。

# Mr.DRILLER Drill Spirits

ミスタードリラー ドリルスピリッツ

文 阿修罗

**钻子先生 钻魂** NDS

Mr、DRILLER:Drill Spirits

◆Namco◆A・PUZ◆2004年12月2日◆日版

◆1~5人◆自带记忆功能◆4800日元

◆可1卡多人对战

《钻子先生》是Namco数年前开发的大人气动作解谜游戏。它凭借着可爱的角色、简单却又有着一定深度的系统而深受广大玩家的喜爱。在本作之前，系列的最新作是NGC版的《钻探岛》，多彩的模式和动听的音乐至今依然令人回味不已。本作作为NDS首发阵营第三方软件中的较重头作品，关注的玩家也很多。双屏显示的效果使得游戏的"挖掘感"更加浓厚，而新增的触模式操作方式也十分新颖。究竟游戏如何，还请大家跟我一起进入这地下世界吧！

## 打倒压在头顶上的地球破坏兵器吧！活用双屏的全新"压力模式"登场！

在本作中，除了传统的玩法以外，还有新增的"压力模式"会与玩家见面！在这个模式中，上屏显示的是地球破坏兵器"疯钻头"，下屏则显示自己控制的角色。玩家要在下屏中不断挖掘以取得力量胶囊，这样就可以向上发射一种叫作"钻魂"的子弹。如果能够打中疯钻头的话就能削弱它的体力，直到将它彻底破坏。反之，如果被疯钻头追上的话，游戏就会立刻结束！

**雷达**

自己与疯钻头的距离差在这里可以一目了然。

**状态栏**

氧气残量、挖掘深度以及力量胶囊等数据都在此显示。




### 用笔来挖地吧！

在游戏发售前的试玩会上，已经有不少玩家体验到使用触控笔进行操作的全新游戏方式。虽然有玩家表示对这种新方式不太适应，但是还是出现了不少第一次用触控笔就将试玩关通过的高手，真是让人吃惊呀！




◀在挖地的过程中取得力量胶囊，看准炮台的位置，发射出钻魂攻击上屏幕中的疯钻头，只要将其打败就可以顺利过关了！

## 钻子家族大对战

虽然《钻子先生》主要强调的是单人游戏模式，不过多人竞速的模式也是颇受玩家欢迎的。在本作中，玩家可以利用NDS的无线下载功能实现最多5人的同时对战。对战模式采用竞速的方式，比赛谁能够最先突破一定的深度，其他玩家的位置会以半透明的形式表现在屏幕上。如果只有1张游戏卡，大家就只能使用主角Susumu一人。如果能够做到人手一卡的话，不仅可以自由选择游戏中登场的6名角色，在挖掘的过程中还能够得到干扰对手的“？砖块”，刺激程度将提升很多！







◀多人模式以最快到达目的地为判断胜利的标准，对手的位置在画面中会以半透明的形式出现。

▼如果取得？砖块的话，对手的场地就会发生各种变化。像下图这样，如果被人把场地全部变成了×砖块的话，想必就没有什么胜算了吧！







◀敌人的炮台会分别出现在左中右三个位置，分别对应下方屏幕左中右各三块砖块宽度的区域。在对应的区域内发射钻魂才能够击中炮台。




◀只要将疯钻头的HP削减到0就可以取得胜利，相反如果被对方追到的话就会GAME OVER。



# 大合奏！乐队兄弟

大合奏！バンドブラザーズ

NDS

◆Nintendo◆MUG◆2004年12月2日◆日版

◆1～无限人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边

文 阿修罗

从GBA推出之日起，发售表上就有一个叫作《GB音乐》的游戏。这个游戏号称要用到GBA上的所有按键，会是一款非常出色的音乐游戏。但是，很遗憾的是，这款游戏在GBA的发售表上一直都被标着"暂名"和"发售日未定"。就在大家觉得它已经没有希望面世时，NDS的首发软件中却出现了这款《大合奏！乐队兄弟》的身影！毋庸置疑，本作就是《GB音乐》的真正形态，让我们一起来期待吧！



## What is the DIFFERENCE?

自从Konami的《DDR》在世界各地掀起了音乐游戏狂潮以来，我们已经见识了各种各样的音乐游戏：跳舞毯、打碟机、吉他、太鼓、手鼓……这些音乐游戏除去在选曲上的不同以外，分别并不是太大，只有吉他、太鼓这样的作品才专门针对某种乐器进行了特别强化。《大合奏》这款游戏的奥妙之处就在于，玩家在游戏时可以用不同的乐器来体验同一首乐曲，就像在真正的乐队合奏中一样！用不同的乐器演奏，即使是同一首歌，玩起来的感觉也会完全不同！如果能够和伙伴们一起游戏，就能够体验到真正的乐队成员的感觉！

一般来说，音乐都需要按照一定的节奏在特定时机按下特定按键，本作也是这样的。不过，本作中的乐谱是按照真正的乐谱来编排的。它完全按照音乐的节拍和音调来配置按键，所以经常会出现要求不间歇按键的情况，对于玩家的操作和乐感要求都要比普通音乐游戏高很多。




本作的乐曲都是按照乐器来演奏的！




按照乐谱按下对应的按键！



## 游戏乐谱的读法

每行乐谱应从左往右读，乐谱本身会不断向上卷动

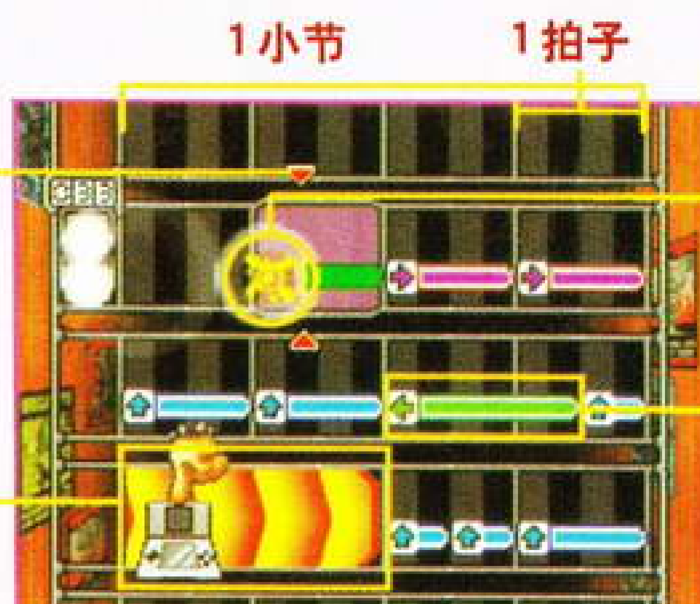
**乐谱光标**

表示乐曲现在演奏到的位置。

**轻松点击音符**

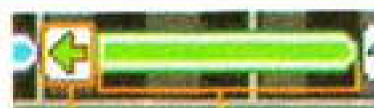
只要点击触摸屏就能够自动演奏的音符，当操作太复杂时可能出现。

1小节　1拍子



**按键时机**

与普通音乐游戏一样表示按键时机优劣的图标。绿色和蓝色表示稍微有一些出入，黄色表示刚刚好。

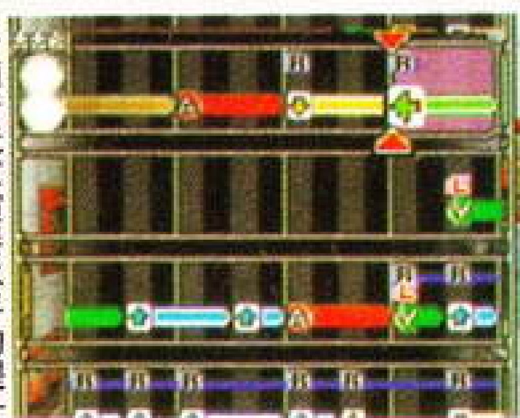


音头　尾音

将音头所对应的按键长按，以达到尾音的长度，这就是游戏的基本玩法。当乐器是鼓系时，尾音是不会出现的。

## 音乐演奏的基本方法

在本游戏中，十字键和右方的ABXY键分别对应大家所熟悉"DoReMiFaSoRaSiDo"（鼓系乐器的场合下只有一个按键）。玩家在游戏的时候需要根据乐曲的音调来按下对应的按键，当然需要按什么按键都是有提示的。



▶随着玩家演奏水平的提升，会要求玩家使用NDS上的全部10个基本按键。




看到这里，玩家可能会担心游戏太难，不适合自己。不过游戏提供了多种不同的按键模式，当中包括了按键数较少的初心者模式，所以完全没有担心的必要。

| | |
|---|---|
| 门外汉 | 使用十字键或者ABXY键，有轻松点击音符 |
| 业内人 | L、R键能够自动识别升半音或者高八度，有轻松点击音符 |
| 音乐家 | 使用所有的按键，完全手动操作，没有轻松点击音符 |

### 不同的按键组合可以奏出相同的音调！

在音乐家难度下，乐谱会变得相当复杂。为了避免可能出现的手忙脚乱的现象，玩家可以利用升半音和高八度的功能用不同的按键组合出相同的音调！表格中就是一些按键组合的提示。

右=L+上
R+下=X=LA
R+右=LR上
R+X=LRA

## 收录曲目

| | | | |
|---|---|---|---|
| **J-POP** | | | |
| SEASONS | 上海ハニー | 恋愛レボリューション21 | |
| Point of No Return | 全部抱きしめて | Yeah! めっちゃホリディ | 名もなき詩 |
| Choo Choo TRAIN | 空も飞べるはず | さくらんぼ | |
| **WORLD** | | | |
| フォスターメドレー | エンターテイナー | ワールドソングメドレー | クリスマスメドレー |
| チャイルドソングメドレー | Smoke On The Water | ロシアンメドレー | 圣者の行进 |
| **TV** | | | |
| fragile | Gメン'75 | Way of Difference | |
| READY STEADY GO! | キラリ☆セーラードリム! | タッチ | メリッサ |
| 特搜战队デカレンジャー | 暴れん坊将军のテーマ | | |
| **CLASSIC** | | | |
| スロークラシックメドレー | 四季「春」 | アスレチックメドレー | |
| **GAME** | | | |
| スーパーマリオメドレー | 星のカービィメドレー | ファミコンミニメドレー | F-ZERO メドレー |
| ポケットモンスターメドレー | ゼルダの传说メドレー | ファイアーエムブレム | |






## 乐队合奏

就如同游戏标题所说的一样，玩家只要利用NDS的无线通信功能就能够与伙伴们进行大合奏了！在合奏模式中，每名玩家都要负责不同的乐器，在演奏结束后会根据乐队成员的表现给予总体的乐队评分以及个人的评价。合奏模式本身也分为"采点"与"大合奏"两种子模式。其中"采点模式"采用下载游戏的方式进行，一张游戏卡片最多可以供8人同时游戏。如果是"大合奏"模式，则要求参与的玩家都拥有游戏卡片。虽然在软件上的要求高了一些，但是换来的好处是这个模式中没有参与人数的限制，而且可以随意中途加入或者退出。这个模式的特色是，每台NDS都只会发出自己负责的乐器的声音！如果将NDS的声音输出接在音箱上的话，就能够真正体验到乐队合奏的感觉了！

文 铭风




## 口袋妖怪 冲刺 NDS

ポケモンダッシュ

◆Nintendo◆ACT◆12月2日◆日版

◆1～6人◆自带记忆功能◆4800日元

◆对应周边未定

虽然在《口袋妖怪》的正统作品没能进行首发，但是下面要介绍的这款《口袋妖怪冲刺》也是十分出色的。游戏充分利用了触摸屏来进行游戏，主角皮卡丘也十分可爱。

### 控制皮卡丘跑动

本作是一款控制皮卡丘快速跑动，通过赛道上的所有赛点的赛跑游戏。利用触控笔在NDS的触摸屏上的划动，可对皮卡丘进行控制。










### 各种可爱的怪物登场

在游戏中除了皮卡丘外还有喵喵，妙蛙草等十分受欢迎的怪物。而刚在今年播放的动画《裂空访问者》中登场的新怪物“刚比兽”也将成为赛跑者中的一员登场。

### 和GBA版的连动

本作能够和GBA版的“《口袋妖怪》系列”进行连动。同时插上《皮卡丘冲刺》和《口袋妖怪》的GBA卡带后启动游戏便可将怪物资料传送到《皮卡丘冲刺》中。之后会出现一些精灵形态的岛屿，拥有条件的玩家可不要错过哦。




▼竟然连裂空神龙都有？




### 捏可爱皮卡丘的脸

在选择游戏的界面和通过杯赛的画面中，利用触摸屏能够捏皮卡丘的耳朵、手和尾巴。皮卡丘的反应十分有趣，一定会受大家的欢迎。

▶能够捏皮卡丘的脸……




### 多人进行对战

利用NDS的无线通信机能，各个玩家之前可以进行对战。根据拥有NDS和游戏的人数，可以2～6个人进行对战。可不能输给对手啊。




▶全体都是皮卡丘的比赛火热开幕。

# 控制皮卡丘来超越所有的对手



作为一款竞速游戏，本作和《F-ZERO》和《马里奥赛车》有很大的不同，没有固定的道路存在。只要按顺序通过地图上的各个赛点便算胜利，如何行走要靠各位玩家自己去决定。找到最短最短的路线，第一个通过终点吧。

## 使用双屏的全新体验

利用NDS的双屏，能够清晰地显示游戏中的各种资料，可不要漏看屏幕哦。上方屏幕是“口袋妖怪雷达”，能够查看赛点和气球的位置，这些都是赛跑中所不可缺少的情报。要努力达到第一的话就要时常检查上方屏幕。







### 游戏画面

1.跑道名
2.口袋妖怪冲刺雷达
以皮卡丘为中心，显示赛点和各种道具的位置。
3.前几个名次的选手
4.表示皮卡丘和对手的头像
5.皮卡丘现在的名字
6.赛跑的进程
7.已经花费的时间
8.功能表示，划动后启动相应功能（上升气球和降落）
9.主角皮卡丘
10.指示箭头，根据目标的远近颜色会有变化
11.速度显示
12.气球等道具的表示
13.通过的赛点数量
14.敌人的表示



## 丰富多彩的赛道登场

### 合理利用地形来到达目标

赛跑的舞台是“口袋妖怪岛”，有众多自然资源丰富的岛屿。跑道上有森林、沼泽和海洋等各种各样的地形登场。这里就为大家讲解一下游戏中最初的“绿杯赛”的跑道。



▲跑道1：森林十分多的跑道，在森林中行走的速度很慢。最后的赛点在森林中。




▲此赛场的中心是皮卡丘脸型的岛屿，是个大部分被树林覆盖的绿色关卡。一共有5个赛道。



▲跑道2：从海岸一直延伸至森林的的跑道，途中要经过沙地。




▲跑道3：沿着海岸线进行赛跑，沙地部分比较多。



▲跑道4：初次利用气球，来到上空，到达一个个赛点吧。



▲跑道5：全体岛屿都包括在内的跑道，可利用乘龙在海上行走。

# 自己决定通向终点的道路




赛跑在地面和空中都会展开。熟悉赛跑中的各种模式才能顺利取得冠军。利用触控笔来划动两边的“RISE”字样便可飞上空中，进入“空中模式”。

地上模式
空中模式 —— 降落模式

▼通常情况下都要绕过沼泽继续前进。取得徽章后变可直接穿过。






## 地上模式 越过障碍前进

在地面上有各种障碍物来阻挡皮卡丘到达下一个赛点，是在森林中缓慢行走，还是绕远路，就要玩家自己决定了。当然如果取得了“徽章”便能提升在相应地形的速度，可不要漏拿了。

取得徽章后可快速在相应地形上行走






## 空中模式 利用气球飞上天空

得到版面上的气球后，划动两边的RISE字样便可乘坐气球飞上空中，进入“空中模式”。能够无视地形进行快速移动，通过海洋，快速缩短时间。在赛跑中还要进入地面，划动两边的DIVE字样便可。





▶乘上气球后能够将地形一览无遗。

◀得到气球后，便可飞上空中。









## 降落模式 一口气冲向目标

当在空中移动到目的地后，便要进行降落。在降落过程中可以根据阴影确定落点，同时在降落的过程中也可控制方向，一下子落到目标处。



◀在落下的过程中可以割破气球增加速度，但落点是很硬的地面的话……



◀由于皮卡丘不会游泳，所以千万不要落入海中。

# 研修医 天堂独太



**研修医 天堂独太** NDS

研修医 天堂独太

◆ Spike◆ AVG◆ 2004 年 12 月 2 日◆日版

◆ 1 人◆自带记忆功能◆ 4800 日元

◆对应周边未定

文 铭风



## 探索和手术就是实习医生每天所要做的

主人公天堂独太在来到医院之前并没有接触过任何病人，本作就是讲述他如何成为一个合格医生的故事。游戏的流程见下方，根据诊断来判断病情和进行请教。收集足够的情报后便要进行手术，挽救病人。

### 天堂独太

**在圣命医大学院努力着的实习医生。作为一个医生虽然还不够格，但是他的志气却高过其他人。**




▶ 独太进入医院后首次接触的病人，对方对他充满着信任。独太是否能挽救她呢？

## 游戏流程







**探索部分**

通过诊断和对话来收集治疗必须的情报。

**事件发生**

医院内出现了新的患者，是独太加油的时候了。

**手术部分**

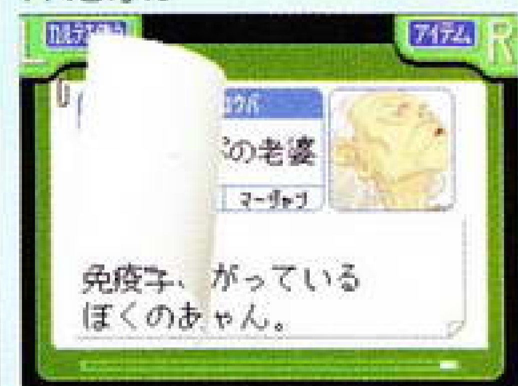
利用触摸屏来进行手术的操作，治疗患者。





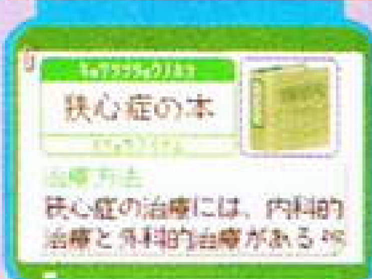

# 探索部分 调查患者的疾病和收集相关记录

想要治疗疾病就首先要了解患者的状况。在这个探索的部分，玩家能够对患者进行诊断，同时和相关的人员对话来收集各种记录。



## 会话 去医院寻找要点






▲内科方面问题当然要请教内科医生拉。

医院的大部分医生和护士都是独太的前辈。作为实习医生的独太和他们交谈后能够得到许多对治病有帮助的情报。



世界著名的名医，是独太来圣命医大学院的理由。

泽井恭介

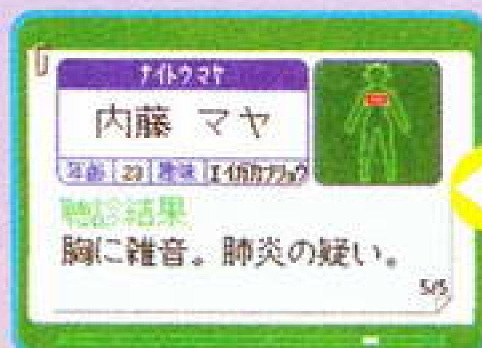
## 诊断 通过对患者的调查来确定病因



通过对患者的直接调查能够制作出病例记录。而这个诊断则要通过触摸屏来对患者进行直接的“触诊”。这次介绍的是利用听诊器对患者进行“听诊”。

星幸

实习护士，和独太一样拥有明朗的性格。




▲在听到胸腔内的杂音后，便怀疑是否是肺炎，并制作出病例记录。



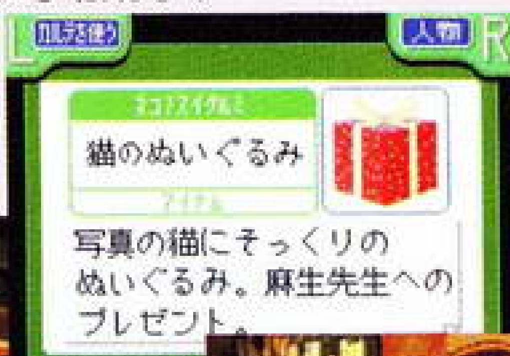

▲“听诊”的部位在触摸屏上直接决定。

## 要点 “说得”顽固的人

游戏中登场的医生中存在着由于某种理由不给予独太帮助的人。要想得到帮助，就必须收集相应的记录来对其进行说得。根据对方的心情来使用合适的记录，将画面右方的“心之夹缝”稍稍填补，之后便有可能得到对方的帮助了。

▼ 看来还是不答应协助手术啊……






▶ 使用了礼物后对方的态度有了明显的改变。






麻生 铃

超一流的外科医生，但是封闭了自己的心。

# 手术部分 使用触摸屏对患者进行帮助

在探索部分收集到足够的记录后便可进行手术。手术的进行和诊断一样，都要用到触摸屏来对患者的身体进行直接接触。

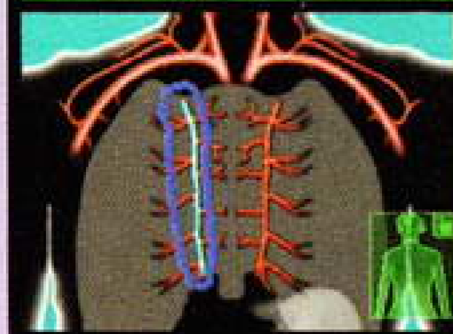
## 切开·切除 将生病的部分切除



▲在触摸屏上滑动，切开指定的地点。

将身体不适的地方进行切除、从而达到治疗的目的。首先要将患者的皮肤切开，然后将致病的部分进行切除。在患者的体内进行操作，要十分慎重哦。



▲将有问题的部分进行切除，可不要碰到健康的部分哦。






▲如果稍有失误的话便会减少患者的体力。

## 插入 帮助患者进行呼吸

将气管插入呼吸道，保证患者的呼吸。在触摸屏上选出正确的管道吧。



**上户 爱**

和独太一样都是实习医生，但性格比较孤僻。




▲到底哪条气管通向肺部呢？之前请教过的话这里应该没有问题了。

## 缝合 缝合切开的皮肤

利用触摸屏按照画面所表示的正确路线将被切开的皮肤缝合起来。失败的话也会减少患者的体力。




▲好好进行缝合吧。



**仓衣早苗**

手术室的护士，性格比较阴暗。

## 注意 利用记录来解决手术中的迷惑

手术中会出现患者本不应该出现的症状。此时便要集中查看之前收集的各种记录，选出正确的记录来解除独太的不安，判断出正确的情况。







▲▶在此紧张的时刻便要好好查看记录啊。




▲作出正确的判断，以便继续进行手术。

**kalos · astro · 乃木**

独太打工的救急病院的院长。




任天狗（暂名）
Nintendogs（暂名）
◆Nintendo◆SLG◆发售日未定◆日版
◆1~2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

**NDS**

《任天狗》是一款由任天堂开发的NDS新类型游戏。利用NDS的触摸屏，玩家可以和游戏中的小狗进行互动。那些小狗会根据你的动作而展现各种不同的反应，十分可爱。可爱的东西是十分受大众欢迎的，特别是女孩子们。相信这款游戏发售后，一定能够获得许多女孩子的青睐吧。这里为大家介绍一些游戏中的要素。

文 铭风

# 与可爱的小狗们边玩边交流




从图片中可以看到，上方是菜单，能够选择让小狗进行移动和锻炼。而下方则是主要游戏区域，用触摸屏和小狗的互动才是游戏的最大内容。

## 狗的种类有5种以上

在下方的游戏画面中我们可以看到有3个种类的小狗。而在实际的游戏中还有其他种类的小狗登场。种类将在5种以上，不过大家可不要喜新厌旧哦。

▶这个垂着耳朵的小狗是日本最受欢迎的犬种之一。

▶小狗们会根据你的动作而作出各种各样的反应。

▶画面中小狗的表情十分自然。

## 能使用各种道具




画面中一共有5种道具供玩家选择（相信实际的游戏还要多）。不同的道具玩法也不同，和小狗们游戏能够增加他们的忠犬度。

▶叼着飞盘回来的小狗，实在太可爱了。

寄宿有神的右手
那就是「超执刀」

## 只用触控笔操作的近未来手术动作游戏!

# 超執刀 カドゥケウス



让触控笔化为手术刀，去医治患者的各种疾病

这是一款全新感觉的医疗动作游戏，这就是《墨丘利神之杖》

### 这是一个讲述面对疾病的医生们的故事

2018年，由于原因不明的无法医治的“真菌”出现，人类面临前所未有的危机。为了拯救人类，作为天才医生的主人公与医疗组织“墨丘利神之杖机构”的医生开始探寻治疗这一疑难杂症的方法。

**超执刀 墨丘利神之杖** NDS

超执刀 カドゥケウス

◆Atlus ◆ACT ◆预定 2005 年春◆日版

◆1 人◆自带记忆功能◆4800 日元

◆对应周边未定

## 威胁人类生命的疑难杂症与寄生生物 利用“超执刀”来对付它们吧!

Touch! DS!

**事件报告**
对话情节、手术时患者的状况都会在这里显示。

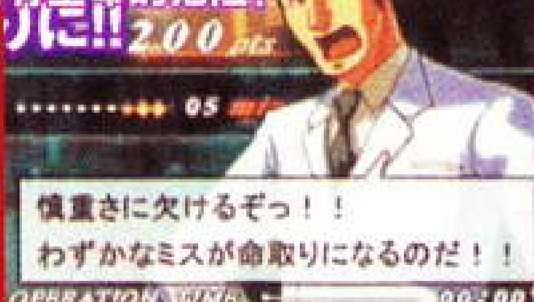
**用触控笔进行手术**
用触控笔对画面上的患者进行及时的手术，颇有挑战性。

在这个游戏中玩家将扮演天才外科医生月森孝介为病人们解除痛苦，不过代替手术刀的是NDS的触控笔。除了普通的手术之外，月森还将面对谜之寄生生物以及使用病原菌的医疗恐怖事件。游戏中充斥着 SF 要素，情节也非常紧凑。

## 需要冷静的判断、准确下刀的真实时间医疗动作游戏现在登场!

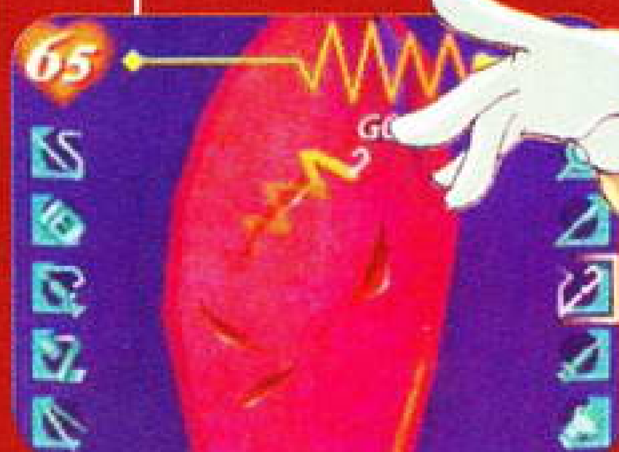
手术画面

一瞬间的失误，就会有生命的危险!




▲在事件中与其他医生建立良好的信赖关系，与大家一起与疾病和医疗恐怖事件战斗!

**缝合**
发现内脏破裂的部分! 在伤口扩大之前赶紧将它缝合好吧!



▼手术是非常真实的，触摸左右两边的图标就可以更换手术器具，不过更换时可要仔细了。

手术开始!

**主人公** 月森孝介
具有高超的执刀技巧的天才外科医生，所属于医疗组织“墨丘利神之杖”，是个敢于面对威胁人类生命的各种疾病的热血医生。




▲随着时间的流逝，病人的情况会发生变化。在使用触控笔进行手术时，随时查看病人的情况是很重要的。






**取出异物**
这是一个因为意外事故而入院的病人，赶紧用镊子将碎片取出来吧!



注：墨丘利神是希腊神话中的医疗之神，他的神杖カドゥケウス具有医治百病的功效，所以以后成为了医生的标志。

文 铭风



きわる メイド イン ワリオ ™

继利用旋转GBA而创造出无穷新意的《瓦里奥制造 大回转》之后，新作《瓦里奥制造 摸摸乐》已经在新主机NDS上登场了，本作的小游戏数量在180种以上。本作的平台变为了NDS，利用下方的触摸屏进行小游戏的操作，还是不需要按键来操作。


▲利用触摸屏来进行小游戏。

**瓦里奥制造 摸摸乐** NDS
きわるメイドインワリオ
◆Nintendo ◆ACT ◆2004年12月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边

## 认识一下可以游玩的小游戏吧

在游戏中根据所选角色的不同，所进行的小游戏也不同。当然，利用触摸屏进行游戏的方式也不相同。下面就分别介绍几个系列的常见角色。


**杰米T**



▶利用触摸屏来抚摸小猫的头部。

### 擦动触摸

大多数小游戏都要利用擦屏幕来进行的。用手在触摸屏上移动来努力完成游戏吧。


**凯特和安娜**


▶将男女孩之间命运的红线划出来就ok了。

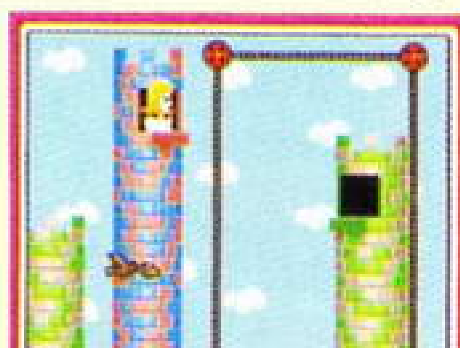
### 划动触摸

划动触摸，就是在画面中划一条线。利用这个来完成这个篇章的各个小游戏。


**克莱格博士**

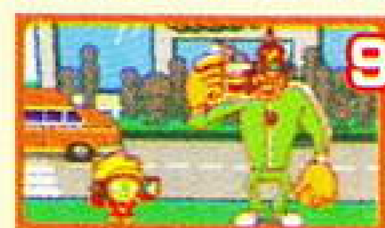
### 转动触摸

将屏幕中的物体和角色进行旋转的小游戏。按照规则来完成吧。



▲转动右下的机关，让我们的英雄到达公主那里。


◀转动收音机的旋钮到指定位置，这样才能听到美妙的音乐。


**9伏特和18伏特**

### 任天触摸

和系列一样，本关依旧有许多任天堂的招牌游戏登场。



▲《塞尔达传说》中的捉妖精。

# 蛋兽英雄

エッグモンスターヒーロー

◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

**NDS**

文 沙罗




## 开篇故事

由于主人公实在太过愚蠢，只会在百无聊赖中度日，气愤不已的大臣便带他外出展开了修行。这一次，他们所修行的地方是被称为"HARDBOIL岛"的神秘岛屿。主人公将在那里，展开围绕着传说之卵的修行，不过此时，完熟军的魔掌也悄悄地伸向了传说之卵……



**主人公**

▲傻瓜国王。由于实在太过愚蠢，被大臣强迫带着外出展开修行。







▲大臣对整天好吃懒做的主人公实在忍不下去了，终于发动了必杀"爱的鞭挞"。







▲◀对主人公所持有的卵十分感兴趣的卡托莉伊努到底是什么来头呢？



**卡托莉伊努**

◀在岛上遇到的女子。虽然外表看上去十分可爱，但其言行却表现得十分色情……

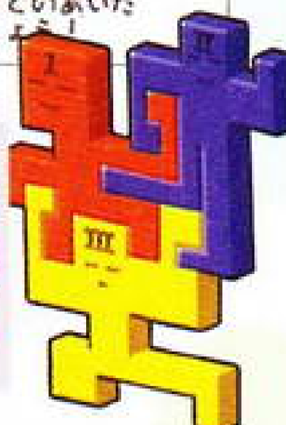
**塞巴斯金**

▲阿鲁马王国的大臣兼主人公的教育导师。在培育主人公的同时，还会给予他各种有益的建议。

在战斗中遇到危机时，要召唤出蛋兽进入触摸战斗。画面中所触的格子不同，所发动的技能也会变化。

**蛋兽要靠"触摸战斗"来获得胜利！**





**拼图人**

▲关系亲密无间到紧紧相连的三兄弟。不过，老三一人支撑两个兄弟已经是极限……再加上一个人话就会……



**气球鸟雀**

▼由于身体是气球，所以非常容易破裂，有时侯还会自动破裂。



**哈迪斯**

▶死之国度的国王。能利用黑暗的力量将任何人带入死亡之乡。



**亚马逊**

▼拥有艳丽的身材和容貌，但体内却蕴涵着想象不到的强大力量的女战士。

文 纱迦



GAME BOY ADVANCE ゲームボーイアドバンス KOEI 三國志英傑伝

老玩家一定记得上世纪90年代中期PC上风靡一时的《三国志英杰传》，游戏以其简单易懂的系统、深入人心的剧情、令人窒息的难度吸引了大量PC玩家。那条点刘备鼻子拿99级的秘技想必各位老鸟们还记忆犹新吧？事实上《三国志英杰传》也有SFC版，而如今的GBA版就是以SFC版为蓝本进行改编的。

三国志英杰传 GBA
三国志英杰传
◆Koei◆S·RPG◆预定2005年1月下旬◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆卡带（容量未定）◆4800日元
◆无对应周边

## 何为《三国志英杰传》

《三国志英杰传》的主人公是刘备，故事主要讲述他兴复汉室、一统天下的故事。游戏前半段基本上忠于原著，到了后期也会对历史进行“篡改”。游戏中还有分支，分支将影响战斗进程和角色加入，关羽的麦城之战就是一个非常著名的分支。



▲每章之间都会有精彩的剧情时间。

## SFC版和PC版的区别

SFC版和PC版的差别相当大，基本上可以说是两个游戏。SFC版增加了大量装备道具，另外追加了很多计略，可以说是更加好玩。另外游戏难度也有所下降，不像PC版那么变态。这次的GBA版即以SFC版为蓝本。



◀界桥之战是最能体现游戏魅力的关卡之一。





▶轻骑兵可以转职为重骑兵、近卫队。

## 英杰传的魅力所在

操作三国名将在手下战斗便是游戏的最大魅力，游戏中登场的角色数量多达223人。和《三国志》一样，登场角色都有不同的能力，能力影响其成长率。游戏同样有着职业设定，低级职业可以向高级职业进化，还可以利用转职道具自由转职。



▲转职有等级限制，此外还要有转职道具。




▲身为皇室后裔的刘备能够使用龙系的计略，无论是进攻还是防守都相当实用。

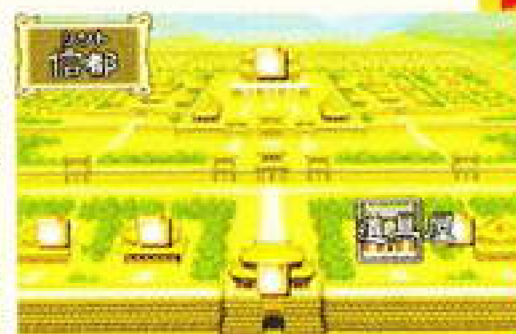
## GBA版的追加要素

1. 武将头像改为PS2《三国志战记》中的头像。

2. 追加自由模式，可以随时挑战打过的关卡。

3. 追加武将列传模式，方便玩家了解角色生平。

4. 追加历史模式，显示游戏的分支进程，达到完美时会有特殊奖励。



▲这是城镇画面，玩家要在这里收集情报、购买道具。顺便说一句，城镇里的音乐可是相当经典的哦！

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

KOEI

# 三國志 孔明伝



文 纱迦

和《三国志英杰传》一起公布的另一款游戏是《三国志孔明传》。《三国志孔明传》是《三国志英杰传》的续作，一般将其视为"《英杰传》系列"的第二作。《三国志孔明传》同样也发售过PC中文版，不过国内玩家对其评价远远不如《三国志英杰传》。这次的GBA版将以PS版为蓝本进行改编。

## 三国志孔明传 GBA

三国志孔明传

◆Koei◆S·RPG◆预定2005年1月下旬◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆卡带（容量未定）◆4800日元

◆无对应周边

## 用诸葛村夫来统一天下吧！

参加可能武将数 5/10

| | 兵種 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 諸葛亮 | 軍師 | 1 | 54 | 44 |
| 關羽 | 軽騎兵 | 5 | 150 | 0 |
| 張飛 | 軽騎兵 | 5 | 150 | 0 |
| 趙雲 | 軽騎兵 | 5 | 150 | 0 |
| 劉備 | 短兵 | 5 | 119 | 20 |

選択／解除

▲超强的阵容，可惜不久之后刘关张都会死去……

顾名思义，《三国志孔明传》的主人公就是孔明。故事从刘备三顾茅庐请诸葛亮出山开始，经过赤壁之战、刘备入川等一系列事件之后，孔明继承刘备遗志统一天下。游戏不但有分支，还有多重结局设定，例如玩家进程太慢的话孔明就有可能星落五丈原。《三国志孔明传》的大部分剧情都是完全虚构的，不过原创剧情如果编得好的话，也是相当有魅力的。只是在《三国志孔明传》中自己手下大将都是陈到、马谡之流，这果然就是那传说中的"蜀中无大将，廖化当先锋"啊！




▲赤壁之战在本作中只是剧情战斗。

## PC版和PS版的区别

一说到《三国志孔明传》，很多资深PC玩家都会摇头。其实PS版《三国志孔明传》改进了很多地方，绝对可以令人满意！最大的一点就是历史被篡改得更厉害了。(汗) 像在PC版中关羽、庞统属于必死之人，没有办法营救，而在PS版中是有办法让他们不死的，这样我方就多了两名大将了。另外PS版同样追加了很多装备道具，另外也对PC版中的职业属性等设定进行了修正，使得游戏性更强。







▲▶游戏中收录了大量知名事件。（上图为诸葛亮舌战群儒，右图为诸葛亮一气周瑜。）

## GBA版的追加要素

1.武将头像改为PS2《三国志战记》中的头像。

2.追加自由模式，可以随时挑战打过的关卡。

3.追加武将列传模式，方便玩家了解角色生平。

4.追加历史模式，显示游戏的分支进程，达到完美时会有特殊奖励。




▲使用计略时会出现少见的放缩效果。

文 LIKY




# 真型徽章机器人

真型メダロット

**GBA**

◆ Imagineer ◆ RPG ◆预定 2004 年 12 月 16 日◆日版
◆ 1～2 人◆自带记忆功能◆容量未定◆ 5040 日元
◆对应 GBA 专用通信对战线

以能够自由组装机器人为卖点的《徽章机器人》系列在GB以及GBC上曾风靡一时，GBA 上也曾有 3 款作品登场，而现在，以系列初代作品为蓝本制作的《真型徽章机器人》将在GBA上再次登场，而且，游戏遵照传统分为为两个版本一同发售，两个版本的机器人种类会有一定差别。对该系列着迷的玩家这次可不要错过了哦。

其实在去年4月份，系列的的2代就已经被复刻到GBA上了（《徽章机器人 2CORE》），相信大家还有印象。而本作是以系列初代作品（1997 年 GB 版《徽章机器人》）为蓝本复刻的作品，可以看到游戏的画面水准已经大幅提高，战斗画面的表现也更加有魄力，而且人设的画风也完全转变后3代之后的风格，更加卡通。从目前公布的初期剧情上看，游戏会完全遵照原作而来，但不知道后期会不会加入一些新情节或者新要素，这些也只能等厂商公布更多情报了。




▲游戏的画风更加卡通化。




▲偶然得到徽章的主角欣喜若狂。




▶ 从爸爸那里得到机器人的零件。



## 主角

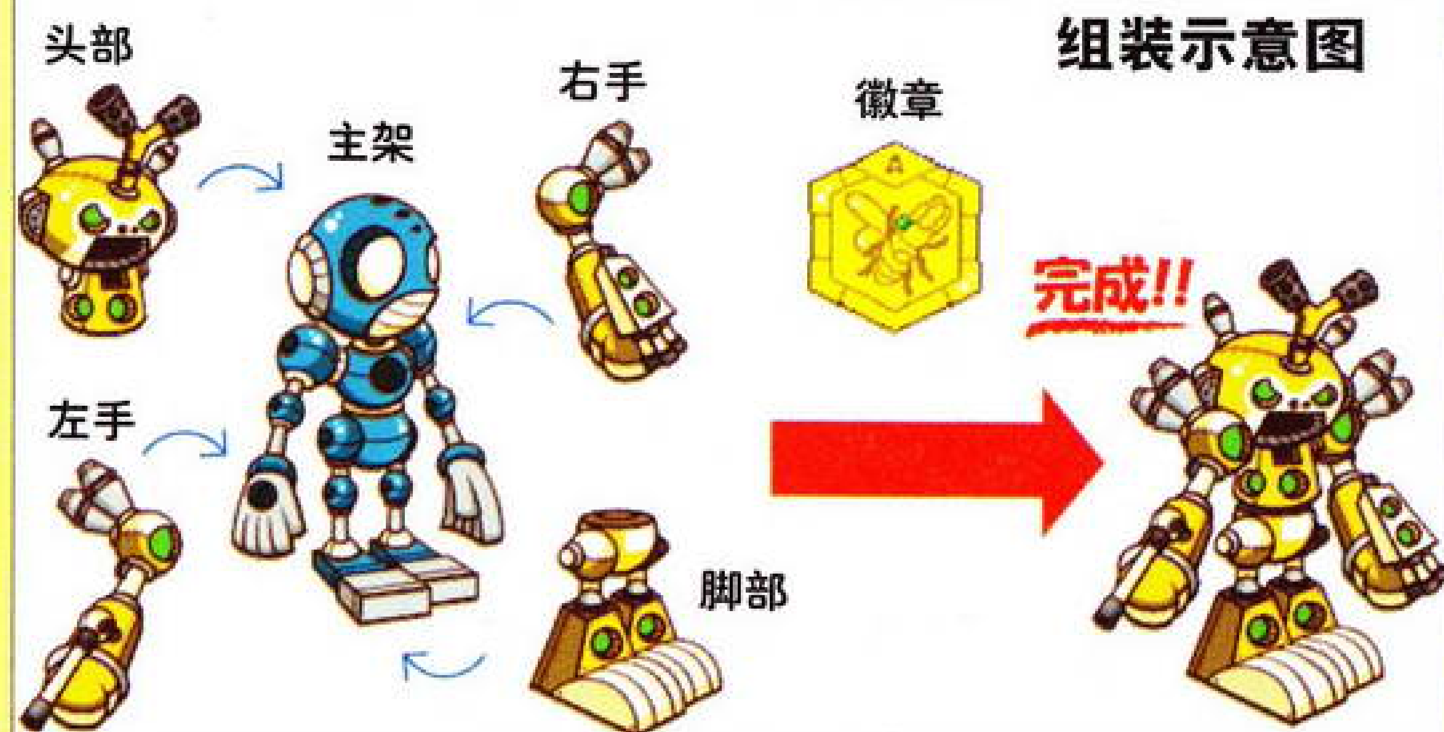
我们的主角是一个非常有正义感的少年，在一个偶然的机会下获得了“徽章机器人”，随即卷入到企图征服世界的“ROBOROBO 团”的阴谋中，于是他勇敢地投入到对抗邪恶组织的战斗中。

## 两个版本同时发售






## 自由组装机器人




游戏的最大魅力就是可以自由组装机器人，机器人都是由徽章和零件组成，徽章相当于机器人的CPU，决定了机器人的属性；而零件分为头部、脚部、左手、右手4部分，玩家可以给这4部分换上不同的零件，组合出独具个性的机器人，组合好之后可以让自己的机器人参加战斗，不同的零件在战斗中会发挥不同的作用，比如左手装备剑后可以对对手展开近身攻击，右手装备机关枪后可以进行射击等等。游戏中每个部分的零件数量都超过六十多种，所以可以组合的方式相当丰富。

## 充满特色的战斗

游戏的战斗紧张而刺激，战场被分两边，敌我双方可以各派3台机器人上场。战斗开始后，玩家给机器人下达指令，接受指令后的机器人会向战场中央跑，跑到中央后就开始实施行动，实施完后会跑回来再次接受玩家指令，如此来回。游戏带有很强的实时战斗的味道，因为在你行动的同时，敌人也在同时行动。而机器人装备的零件会关系到它的攻击方式，还有跑动消耗的时间与机器人装备的脚部零件以及地形有关，所以战斗的战略性也很高。


▲战斗开始前可对机器人的零件进行整理。


▲跑到中央就可以展开攻击。


▲机器人展开攻击时会切换到充满魄力的特写画面。

## 不断战斗 获得零件

游戏中只要战斗获得胜利便可获得对手的一个零件，所以要想获得更多的零件最简单的方式就是不断战斗并打败对手。零件越多，能够组合出来的机器人也就越丰富。游戏中的机器人基本上都有成套的零件组合，比如右面的这些机体。当你将成套的零件组合起来时，机器人的能力会得到额外的提升哦。





文 铭风

# ヨッシーの万有引力

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

| 耀西的万有引力 ヨッシーの万有引力 | GBA |
|---|---|
| ◆Nintendo◆ACT◆12月9日◆日版 | |
| ◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定 | |
| ◆对应周边未定 | |

利用旋转改变游戏中的地心引力来进行游戏的作品《耀西的万有引力》，又有新情报了。这次除了将会继续为大家介绍一下利用转动来进行游戏的新实例，还会介绍冒险的关键目的。

## 冒险的关键是得到“幸运金币”

耀西冒险的场所是图画世界，这个世界被分为了各个章节。耀西去解除耀西岛封印的旅途中，将会有6个小精灵守护着画书的各个章节，阻挡着耀西的前进。而想要通过的话，就只有完成妖精们提出的要求了。只有完成它们给予的任务，它们才会承认耀西的能力，给予幸运金币并放它通过。





### 喜欢可爱的精灵

要将变成鸡蛋的苹果返回原样。

### 喜爱强壮的精灵

拥有强壮的身体和勇敢的心的人，才能击倒敌人。

### 喜欢温柔的精灵



希望和平，不要再伤害敌人了。

### 喜欢可怕的精灵



看到可怕的幽灵还能若无其事吗？

### 喜欢金钱的精灵



将世界中的金币都给我收集来吧。

### 喜欢速度的精灵



最讨厌磨蹭了，走快点给我看看吧。

## 可爱精灵给予的任务


▲推动铁球在键盘上进行滚动，击打出音符。




▲乘着音符能够来到上方，看到终点了。

## 滚动炸弹的任务






▲利用GBA的转动来使炸弹滚动，进入落穴内。




## 根据任务的达成率得到的金币会产生变化



完成任务的话必定是能够得到“幸运金币”的。但是根据玩家在任务中的表现，得到的金币颜色会有所变化，最好的是金色金币，差一点的是银色金币。而任务失败的话就什么也得不到。




### 倾斜使用实例1 用摆动铁球来击碎岩石



耀西的必经之路上被岩石所阻挡，想要通过的话就只有利用摆动的铁球了。乘上铁球，摆动手中的GBA吧。

### 倾斜使用实例2 一下子被大炮打出去



地图上的大炮能够将进入之内的耀西喷射出去，到达各种不同的地方。倾斜手中的GBA能够决定大炮的发射方向。

# テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

## 这次的《换装迷宫》是组队战！即时战略非常刺激！体验从未感受的战斗！

文 铭风



**世界传说 换装迷宫3** GBA
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3
◆Namco◆RPG◆2005年1月6日◆日版
◆游戏人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

## 故事简介







▲看来元凶就是上图中两边的两人。

游戏的舞台是连接"《传说》系列"各个世界的一个不可思议的世界。在这个世界的某一个城镇上发现了超古代文明的遗迹，而我们的主人公弗里奥和凯罗去拜访了布朗博士，博士研究了从遗迹中发掘出来的遗物后将其修复，这个遗物居然是能穿越时空的时间飞船。两个激动的小家伙将这艘船命名为梦之号，并梦想着利用这艘时空飞船去见自己心目中的英雄们。




那天晚上，跟往常一样，在睡觉前弗里奥又读起了英雄们的传记，但是在阅读过程中他发现了异样的情况，因为书中的内容与他之前读过的有了变化，本应该拯救世界的英雄们没有阻止邪神的复活，世界毁灭了。而且时间也非常紧迫——就在100天之后！发生这种情况的原因是有人乘坐梦之号改变了这些传说。弗里奥与凯罗为了挽救世界，开始了穿越时空的战斗。

## 能够和系列中的各个主角相遇

《宿命》中的斯坦，《永恒》中的利德这些前作中就登场的同伴在本作中依然能够使他们加入成为同伴。同时《仙乐》和《宿命2》中的角色也将登场。收得的同伴能够组成队伍，在战斗中最多可拥有3组队伍。一个小队可拥有1～3人，玩家可根据自己的喜好来选择人员。

### 仙乐传说




### 宿命传说




### 永恒传说



# 通过替换服装来使用各种能力

なりきりし
けんし
とうぞく
フリオの服を
選んでください



主人公弗里奥和凯罗在替换了不同的服装后能够获得不同的能力。战士能够使用各种战斗技能，弓箭手能够用弓箭进行远距离攻击，盗贼能够使用钥匙开门。除此之外还有很多技能哦。

## 战斗中




▲通过学者的能力可以调查敌人的资料，从而制定战略。

## 移动中




▲通过盗贼的技能可以开启迷宫中的大门。

# 种类丰富的服装和新职业！

前作可供替换的服装有90种以上，而本作的服装数在前作之上，看来一定有新职业增加了。除了仙乐的角色服装外还有多少新职业呢？

きかえ
かくにん
フリオ なりきりし LV 1 HP 600 TP 100
キャロ なりきりし LV 1 HP 600 TP 100
フリオ、キャロの
なりきり服を変更できます

**最初的服装**

**换装师**



**擅长回复魔法**

**修道师**




**利用弓箭攻击**

**弓箭手**




**用长剑华丽地攻击**

**剑士**




**利用资料分析**

**学者**




**使用钥匙开门**

**盗贼**




**空手进行攻击**

**格斗家**




# 替换用的服装要在“换装商店”里制作




在作为冒险据点的米那库尔镇里有着各种各样的设施，其中最重要的自然是“换装商店”了。主角们使用的所有服装都只能在换装商店里制作。在制作服装的时候，“root”是必不可少的材料，root不仅可以在换装商店中购买，还可以在迷宫中得到，不同的“root”对应不同的职业服装。只要有root，就可以在换装商店中使用“制造”指令做出服装。另外，如果加入了一些特定道具的话，就可以对角色的能力进行“强化”了。




▲换装商店的店员竟然是系列最初的主角梅尔和迪奥。

▼从左边的选项可以看到制作，强化，购买等选项。

なりきりSHOP
つくる
きょうか
かう
うる

| | ねだん | しょじすう |
|---|---|---|
| けんじゅつしなんしょ | 300 | 1 |
| くろおび | 300 | 1 |
| ハンターボウ | 300 | 0 |
| きょうてん | 500 | 0 |
| とうぞくのダガー | 300 | 0 |

ガルド　966199　ごうけい　0

盗賊が好んで使うダガー
ルーツ　『とうぞく』

けんし
かくとうか
アーチャー
クレリック
がくしゃ
とうぞく

とうぞく



LRでじょうほうへ

キャロの服を
選んでください

▲可更换各种服装。

# 回合制的移动系统







前作在地图上移动，随机遇敌的系统在本作中做了改变，变成了类似于SLG（战略游戏）的移动系统。迷宫中将采用回合制，首先是决定各个队伍的目的地，下达完指令后回合结束。移动时敌我双方是同时行动的，当双方接触到时就会切换到战斗画面，而战斗的方式与以前是没变化的。如此一来，预测敌人的路线就很重要，要事先拟定好作战的计划才行。

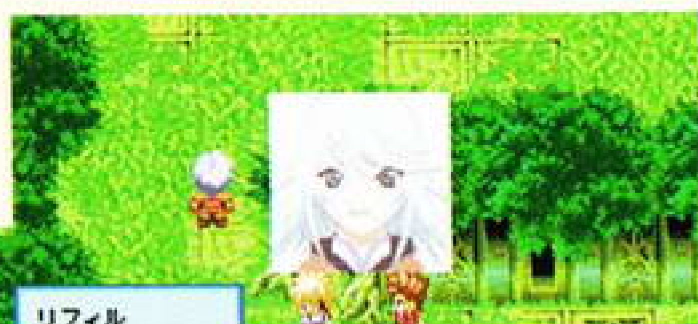



▲主人公队、女主角队，队伍的组合完全看玩家自己的爱好。

## 莉菲尔老师进行详细的解说

由于本作迷宫内的系统发生了变化，一开始玩的时候肯定会有玩家感到很困惑，对一些指令、行动方式也不是很了解，所以为了让玩家更容易明白本作的系统，我们的莉菲尔老师会为你作详细的解说。




◀▲作为罗伊德、吉尼亚斯的老师，莉菲尔老师的教学可是非常棒的，但性格就……

# ロックマンエグゼ5 チームオブブルース

ROCKMAN EXE

文 阿修罗

**洛克人EXE5 布鲁斯小队** GBA

ロックマンエグゼ5 チームオブブルース

◆Capcom◆A·RPG◆预定2004年12月9日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄

用不了几天，大家就可以玩到“《洛克人EXE》系列”的最新作了。关于游戏的内容，我们在这里就不再过多介绍了。今天为大家带来的是本作新加入的NAVI、过往幻象以及联机对战的情报。相信这已经是发售前最后的报道了！

## 上期情报回顾

### 解放任务

将污染网络世界的暗黑地形解放，随着情况不同会出现各种不同的战况。



### 暗黑共鸣

借助暗黑芯片的力量与伙伴NAVI之魂进行共鸣，一旦失败就会损失惨重的威力强大的双刃剑！



## 是敌是友？拥有未知之力的新NAVI登场！

这里为大家介绍的是新登场的3名NAVI，他们分别是暗黑NAVI的一员、对战名人的新型NAVI和有着独特习惯的新角色。



**对战名人的教育型NAVI**
**足球人 FOOTMAN**

用橄榄球（美式足球）技术进行战斗的力量型NAVI，由巨型身体发出的冲撞攻击是他的得意技。



**超音速飞行NAVI**
**飞燕人 SWALLOWMAN**

华丽地在空中飞舞的NAVI，可以发射出许多燕子进行攻击，也可以自己直接变身成燕子进行攻击。

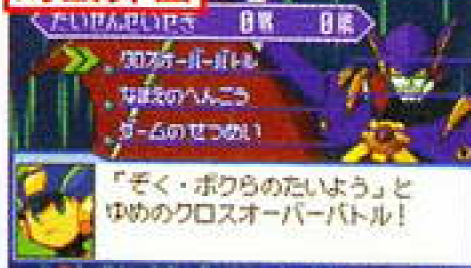


**操纵空间之力的暗黑NAVI**
**宇宙人 COSMOMAN**

使用操纵陨石以及行星进行攻击的技巧的利害角色，是掌握了宇宙力量的暗黑NAVI。

## 与《续·我们的太阳》进行通信对战？

对战界面




大家都知道在前作中，洛克人可以在电脑世界中找到《我们的太阳》的主角强哥。而到了本作，游戏甚至能够直接和《续·我们的太阳》进行通信对战，在各自的游戏中同时和暗影人进行战斗！除了比赛速度以外，《EXE5》与《续·我们的太阳》在对战时还能够互相对对方制造干扰。对战结束时能够获得一定的点数作为奖励，收集多的话应该会得到什么好的奖励吧……



▲面对打出行星的宇宙人，狙击人的远距离攻击能够发挥作用吗？

文 马修

# 国产GBA游戏登场

| 麻将方块 更强、更快 | GBA |
|---|---|
| 麻将方块 更强、更快 | |
| ◆混沌星辰◆PUZ◆预定2004年12月16日◆中国大陆版 | |
| ◆1人 ◆自带记忆功能◆32M◆— | |
| ◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄 | |




混沌星辰工作室(ChaosStars)是国内第一个成立的GBA游戏开发工作室，成立于2003年7月，在工作室成立的一年多的时间里，相继开发了大受国内GBA玩家们喜爱的《挑战连珠》、《贪吃蛇》、等游戏以及《杂志仔》、《单词通》等GBA应用软件。目前，工作室已有成员46人，包括"《图书仔》系列"的开发者SHIK、制作出精美GBA游戏《高达SEED》的azhong以及汉化界的传奇人物黑武士和伤雪等。而这款《麻将方块 更强、更快》便是圣诞节即将来临之际，混沌星辰献给GBA玩家的一份礼物。

## 混沌星辰带给GBA玩家的圣诞礼物！




《麻将方块 更强、更快》大体由两款游戏组成，一款为麻雀牌式的方块游戏，另一款为四川省麻将类的游戏。如果游戏规则不大懂，可以先进入第一项教学模式里来了解一下规则，其中"最强"对应麻将方块游戏的介绍，"最快"则对应"四川省"，而传统的麻将玩法介绍则告诉大家计番的麻将的基本规则。




选进入游戏，便能选择男女主角了，男主角对应的是最强，即麻雀方块游戏，这款游戏的创意不得不令人赞一个，将摞方块与麻将牌游戏结合起来，实在是乐趣备增，刺激备增，一方面要考虑自己的方块阵会不会摞至顶层轰然OVER，又要考虑胡牌并尽可能地胡大番数的牌。









而最快，就是前面说的四川省麻雀，找出相同且中间没有阻拦的牌将它们相连去掉。




进入到游戏模式，如果有钱的话可以购物，可购买的商品有炸弹A和万能牌，如果玩的是"最强"，还可以买到各种牌形。

在买到道具后，不同的模式下道具的使用会有所差异，在最强模式中，在游戏中按下L键即可使用"炸弹A"放出炸弹，安置好后可以炸掉任意方向的一张牌；在游戏中按下R键，则为放出万能牌，万能牌安置好后，可以用方向键来选择切换所变成成的牌型。从而使得游戏结果更加变幻莫测。在最快模式中，道具依然可以使用，在游戏中点击右下脚的图标即可释放炸弹B，之后由电脑查找剩下的牌，并且自动连线销毁两张牌；在游戏中点击右上脚的图标，便可释放"时钟"，效果是增加20秒的时间。

### 试 玩 简 评

首先要说，马修玩的并非是正式版，而是测试版，但游戏的完成度已相当高，原创的音乐也很悦耳。虽然还有一些不完善的地方，但我们可以期待正式版来纠正这些。而麻雀方块这样的创意，确实是游戏的精彩所在。有兴趣的朋友，就去混沌星辰的网站http://www.chaosstars.com去看看，除了介绍的这款，还有不少非常不错的原创游戏呢。





# 陰陽大戦記 零式

おんみょうたいせんき ゼロシキ

| 阴阳大战记 零式 | GBA |
|---|---|
| 阴阳大战记 零式 | |
| ◆Bandai◆RPG◆预定12月9日发售◆日版 | |
| ◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元 | |
| ◆对应GBA通信对战线 | |

虽然动画版的《阴阳大战记》在名气上远不及其他知名的作品，但可以肯定的是这部动画的背景和故事都是在同期作品中比较罕见的类型。在动画数量泛滥的今天，日本的新动画有90%都是围绕着校园、美少女和恋爱这3个方面为题材，《阴阳大战记》的出现可谓黑暗中的一丝光芒，至少它带给大家的是非一般的新鲜感。在GBA上推出的《阴阳大战记 零式》并非沿用动画的剧情（但估计序章部分的剧情依然是按照原作的），而是采用原创的故事。这一方面是为没有接触过原作的玩家着想，另一方面是因为动画版只播放到第8话。这次的报道主要介绍几名新角色和让式神加入的基本手段，感兴趣的玩家不要错过哦！

## 本作故事

在很久很久以前，人类曾经与怪物们展开了一场激烈的战斗。因此在这场战斗中，所有参与讨伐恶魔的战士都被称为“斗神士”。但由于最后斗神士的人数日益庞大，导致内部出现分裂，最后形成了“天流”和“地流”两个对立的势力。地流为了增强自己的地位，企图让邪恶的斗神士“万叶”复活。




▲在一千年前，天流宗家的祖先把主人公律送到了现代。




▶这就是动画第一话的剧情，刚认识的山濑欺骗了律的无知。



白虎的虎源太
与主人公律定下契约的小破坏王。

## 与式神们契约的方法

主人公律在游戏初期只能使用虎源太进行战斗。但随着故事的发展，能定下契约的式神会越来越多，最多有72名式神。但并非只要跟这些式神对话就可以让他们加入，还要达成一定的条件才能实现，下面就介绍一下基本的契约方式吧！

**◎与式神对话**
最简单的取得方法，只要找到它们并对话便可以了。

**◎给予特定的道具**
一般是比较简单的道具，但也有特别珍贵的。

**◎通过迷你游戏**
从数学题到其他知识问答都会出现。

**◎达成特定的条件**
比如队伍中已经与某式神定下契约，引发其他式神定的事件。



榎的佐间音吕

青龙的鬼八夜

柊的穗铃



赤铜的五十六

霜花的鬼柴

雷火的房野志

文 马修




游戏机的麻将游戏在国内也算有历史了，从街机厅打过来的玩家，即使没去玩，也看过胡牌时的胜利画面吧。（笑）总之，无论什么机种，麻雀游戏总是和美女有着千丝万缕的联系。GBA上当然也有，但因为面对玩家群不同，当然不可能搞得像营业用机那么直白了——闲言少叙，还是看看这款《同窗会》究竟如何吧。

**超真实麻雀 同窗会** GBA
スーパーリアル麻雀 同窓会
◆Rocket Company ◆TAB ◆2004年11月4日 ◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能 ◆64M ◆5040日元（含税）
◆无对应周边 推荐玩家年龄：15岁以上










在游戏中与美少女打牌，总要有点理由和借口的，本作的借口就是主角要拍摄校园里的小女生，但MM可没那么乖巧去主动站到镜头前摆POSS，不过也没拒绝到底，而是用玩麻雀来挑战主角。胜了她们，她们不仅答应拍照，还会穿上各种衣服，摆出POSS来让主角拍；若是输了……主角不过输点数而已，是否也换上各种衣服，摆出种种造型让MM来拍照，就不得而知了。





## 模式介绍

游戏的标题画面有四项，分别介绍如下：

### ストーリー

故事模式，在此模式下就会挑战5支少女麻雀组，全部战胜这5支队伍后，还会出现隐藏的BOSS队伍。




### フリー对战

故事模式中完全战胜的对手可在此模式中挑战。选择对手时，屏幕下方的“ピンナップ数”就是代表着照片的收集完成度，如3/5表示该MM有5种照片，玩家收集了3种，还有两种尚待继续收集。




### アルバム

欣赏模式，下含四项，分别为キャラ别（已收集的单个MM照片欣赏）、スライドショー（照片连续欣赏）、スペシャル（各个MM麻雀组的合影欣赏）、设定（欣赏模式下的设定选项，里面有可调切换速度的选项和音乐欣赏选项等）。其中スペシャル下又分为チームクリア（过关集体照）和エンディング（通关泳装照）。

### オプション




游戏的设定选项。故事模式中，可以和5支队伍中任意一支选择比赛，从P2&P3到P7，队伍间的难度不一。如果是初玩，建议从P2&P3的队伍开始，因为比较简单，所以可以借机熟悉一下规则，并先拍几张MM照片增加点自信。当然，越到后来就越难了，玩家一局输掉1万、2万多点也是常有的事。当战胜5个队伍后，隐藏的BOSS队就会出来挑战了，她们的水平更加高了，用你赢来的财产和积累的水平，来一决高下吧。

# 照片的收集



最初的照片收集，只能在故事模式中靠挑战对手胜利后得到，当完全战胜一名对手后，她的照片就可以在アルバム中的“连续欣赏”和“单个照片欣赏”中看到了，同时还可以在“フリ－对战”中继续挑战她；如果战胜了一支队伍，那么アルバム中的チ－ムクリア模式里还能欣赏到过关后她们的合影，当完全通关时，アルバム中的エンディング下还能欣赏到通关画面中MM们非常有趣的泳装合影。每个MM都有5种不同服装不同姿态的照片，清纯的、可爱的、性感的……服装上则涵盖了水手服、泳装、婚纱等各种服装。(顺便说一句，游戏中婚纱照大多不怎么好看。) 5张照片中，有两张是隐藏的。

值得一提的是，游戏中照片收集和打牌胜出点数无关，而是靠胡牌后的轮盘游戏来收集，隐藏服装所对应的图标数目少且为最上，因此不易拿到。轮盘游戏有两个，一个是连打A键使轮盘顺时针旋转得到对应的照片，这个模式下，最后一张隐藏照片很难拿到；另一个是在轮盘高速旋转时按下A键使之停下，停下后根据所指图标来得到对应的隐藏照片，该小游戏中，在哪个图标上按下，停下时便会指向哪个图标，但因为旋转速度快和从起按到按下的时间差，使得即使掌握上边说的规律也未必能准确按到需要的图标。




▲连打A键时，金属片导电按键的SP的连打数要高于胶皮导电按键的GBA。




▲实际上，到了第3圈，轮盘的转速会明显变慢。

# 菜单简介

游戏中各个场景的对话都可以按START键直接跳过，游戏中按A为摸牌打牌，按B为满足条件时调出的菜单，菜单选项如下：




| | |
|---|---|
| チー | 吃牌 |
| ポン | 碰牌 |
| カン | 杠牌 |
| リーチ | 听牌 |

| | |
|---|---|
| ロン | 胡牌 |
| ツモ | 自摸 |
| やめる | 退出菜单 |
| | |

当菜单中某项字体为白色时，该项指令便可使用。明白了指令，接下来就和MM们开战了，但一些玩家也许会玩得很糊涂，明明平时玩可以胡的牌，到了游戏中却不准胡。这是因为在日本麻将中是不允许推倒胡的，必须组合出有番的牌才








可以，最低一番才可起胡。介绍这些组合前，我们先来熟悉一下日本麻雀中常见的词语：

| | |
|---|---|
| 番 | 一些麻将规则中具有突出特点的牌面的计算单位。日本麻雀游戏大多是一番起胡，十三番役满。 |
| 配牌 | 每局开始之前抓13张牌的步骤。 |
| 宝牌 | 配牌后牌墙末尾翻起的牌的下一张，如翻开二万，宝牌就是三万。 |
| 门 | 玩家所处的位置，自己牌的右上方所显示的东南西北即自己的"门"。 |
| 花色 | 筒、索、万，即饼、条、万。 |
| 对子 | 两张相同的牌，如两张东。 |
| 刻子 | 3张相同的牌。自己摸来的三张相同的牌为暗刻，碰进别人打出牌组成的刻子为明刻。 |
| 杠子 | 4张相同的牌。自己摸来的4张相同的牌为暗刻，杠进别人打的牌组成的刻子为明刻。 |
| 顺子 | 3张花色相同并数字相连的牌组。 |
| 字牌 | 带字的牌，即东南西北中发白。 |
| 风牌 | 东南西北。 |
| 三元牌 | 中发白。 |
| 么九牌 | 么同一、么九牌就是么九万、么九饼、么九条。 |
| 流局 | 摸和，摸到最后仍然没人胡牌。 |

## 番牌组合

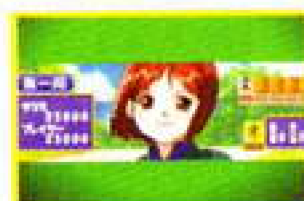



番牌组合可分为普通组合和役满组合，前者比较容易实现；而后者则不仅靠水平，还需要一定的运气，胡一局役满便可扭变局面。

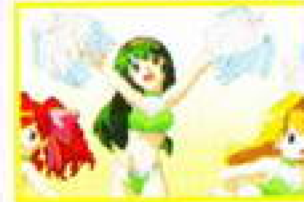
### 普通组合

表格中的番数指的是在门前清时所计番数，注解前有☆标志的表示该组合只有门前清的情况下才计番数，否则无效。★代表非门前清时番数比门前清时（表格中数）少1番。

| 名称 | 番数 | 注解 |
|---|---|---|
| リーチ | 1番☆ | 立直，就是我们常说的叫胡、报听，立直后不能吃、碰、换牌，但可以暗杠。 |
| 一发 | 1番☆ | 立直后下一轮即胡牌。 |
| 门前自摸 | 1番☆ | 也称自摸，自己摸到的胡牌。 |
| ダブルリーチ | 2番☆ | 也称双直立，配牌后立即叫听或抓第一张牌后便告听。 |
| 翻牌 | 1番 | 也称役牌，手中有中、发或白组成的刻子、杠子，也可以是自己所在门对应的风牌组成的刻子、杠子。也有将二者分成三元牌和门风牌的。 |
| 平和 | 1番☆ | 由1组对子和4组顺子胡出的牌。 |
| 断么九 | 1番 | 胡牌中没有么九牌和字牌。 |
| ドラ | 1番／张 | 胡牌中有宝牌，有多少张计多少番。 |
| 一色二顺 | 1番☆ | 亦称一杯口，胡牌中有的两副同色同数的顺子。 |
| 二色二顺 | 3番☆ | 亦称二杯口，胡牌中有两组一色二顺。（不另计七对子。） |
| 七对子 | 2番☆ | 胡牌为七副对子组成。 |
| 对对和 | 2番 | 胡牌为一副对子及四副刻子。 |
| 三色同顺 | 2番★ | 胡牌中，3种花色具有同样牌序的顺子，如一二三排列的饼条万各一组。 |
| 三色同刻 | 2番★ | 胡牌中有三组同点数但不同花色的刻子。 |
| 三暗刻 | 2番☆ | 胡牌中有三组暗刻或暗杠。 |
| 三连刻 | 2番 | 胡牌中有三组同花色且相连的刻或杠子，另一组不限。 |

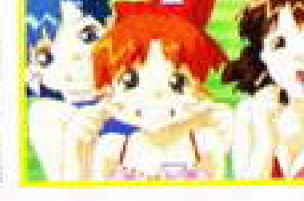












| | | |
|---|---|---|
| 混全带幺 | 2番★ | 胡牌中每副顺子、刻子、对子均含有幺九牌，并有字牌。 |
| 纯全带幺 | 3番★ | 胡牌中每副顺子、刻子、对子均含有幺九牌，没有字牌。 |
| 混老头 | 2番 | 胡牌为4组刻子和1组对子，且每组中均为字牌或幺九牌。 |
| 混一色 | 3番★ | 胡牌的牌面由同一花色的牌加上字牌组成。 |
| 清一色 | 6番★ | 胡牌的牌面全为同一种花色。 |
| 小三元 | 2番 | 胡牌中含2组三元牌的刻子和1组三元牌的对子。 |
| 一气通贯 | 2番★ | 胡牌中含有同一花色的从1到9的三组顺子。就是我们所说的“一条龙”。 |
| 岭上开花 | 1番 | 杠牌后从牌墙上补进的1张牌便形成自摸，即我们说的杠上开花。 |
| 海底捞月 | 1番 | 流局前的最后一张摸到时形成自摸。 |
| 河底捞月 | 1番 | 流局前吃进对手打出的最后一张牌胡出。 |





## 役满组合

13番即为役满，在实际打麻将时并不好遇，但在本款游戏中出现的几率并不算很低——当然，后期难度提升时，被对方一手役满牌便OVER掉也时有发生，下面还是来了解一下役满牌是如何组成的吧，了解后不仅赢得清楚，就算输也输得明白。看之前先提一下：下面说到的组合中，四暗刻、大车轮、国士无双及天和、地和、人和，都需要在门前清时才计役满，否则不算番数。










| 名称 | 注解 |
|---|---|
| 天和 | 庄家起手配牌后立即胡牌。 |
| 地和 | 不是庄家的一方起手配牌后吃进庄家所打的第一张牌胡牌。 |
| 人和 | 不是庄家的一方起手配牌后自己抓到第一张牌便胡牌。 |
| 小四喜 | 胡牌时手中集齐3组风牌刻子（或杠子）和一组风牌对子。 |
| 大四喜 | 胡牌时手中集齐4组风牌刻子（或杠子）。 |
| 大三元 | 胡牌时手中集齐3组三元牌组刻子（或杠子）。 |
| 大车轮 | 胡牌为同花色且点数相连七组对子。 |
| 四暗刻 | 胡牌中含有4组暗刻。 |
| 四连刻 | 胡牌中含有同花色且点数相连的4组刻子。 |
| 四杠子 | 胡牌中含有4组杠子，也称“十八罗汉”。 |
| 字一色 | 胡牌中全部牌均为字牌。 |
| 绿一色 | 胡牌中仅有二条、三条、四条、六条、八条和发这6种绿色字的牌。 |
| 红孔雀 | 胡牌中仅有幺鸡、五条、七条、九条和中这5种红色字的牌。 |
| 清老头 | 胡牌由六种幺九牌的刻子组成。 |
| 九莲宝灯 | 也称“九子连环”，胡牌时为清一色的花色，且幺九牌为刻子，其余从二到八的牌各1张，再加上任意一张本花色牌。 |
| 国士无双 | 也称“十三幺”，胡牌为4张风牌、3张三元牌和6张幺九牌各一张，再加上这13张牌的任意一张。 |
| 东北新干线 | 胡牌为一气通贯加上3张东和2张北（或加上3张北和2张东）。 |






这款《同窗会》的故事模式比较简单，即使完全不懂以上规则，也经常会胡出很大番数的牌，甚至出现役满的惊喜。因为不满足条件而无法胡牌的几率却很低，只要懂得基本的吃碰胡常识，故事模式通关就没大问题，因此大家都可以试一试。不过通关后的フリー对战模式的难度却陡然增加，参照一下以上的规则，和使出真实水平的MM们一决高下吧。

最后提醒玩家，我国各地麻将各有规则且个中高手计诡多变，而业务麻将机的程序也大都被业主动过手脚，因此奉劝各位，本作只是款简单的消遣娱乐游戏，且莫战胜了游戏中所有的MM便自命高手去参赌哦。

文 铭风

## 龙珠大冒险

ドラゴンボールアドバンスアドベンチャー

GBA

◆Banpresto◆ACT◆2004年11月18日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄

在《七龙珠》这部动画登陆欧美之后，许多欧美的游戏厂商纷纷都推出了相应的作品。不过这些游戏都是欧美风格的，可能不符合各位玩家的胃口。这里介绍的《龙珠大冒险》是由大家非常熟悉的厂商Banpresto制作，"《机战》系列"我想没有人不知道的吧。故事上讲述了漫画开头到击败短笛这一段剧情，对，就是没长大的小悟空的所有剧情。让我们接着望下看吧。

### 丰富的动作



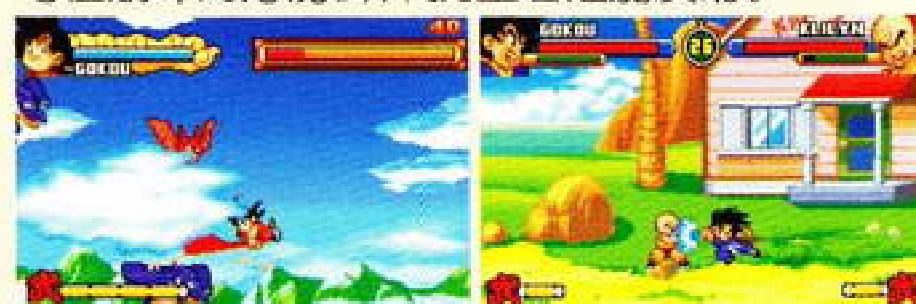
作为一部动作游戏，本作素质十分高，在和敌人作战时可使出各种动作。按B键可出拳攻击，连按可对敌人进行连击。在攻击将敌人打硬直的一瞬间靠近按前+B可以把对手挑到后方。按A跳起后攻击是出棍，按下+B为斜向踢，上+B可使出向上踢腿，可将地面的敌人挑空。游戏中有许多敌人会进行远距离攻击，可用上+B的旋转棍（按住可增长旋转时间）进行防御和反弹普通的子弹。当然除了普通攻击之外在左下方气槽蓄满后可按L键来发动超必杀，发动时全身无敌。随着剧情的进行会学到冲击波，按住R可蓄力攻击（此时也可移动和攻击，不过速度十分慢就是了）。按住R再按L还可发动单体乱舞必杀，活用的话可轻松击败BOSS。

除了攻击技外还有许多移动动作，按两下前可进行冲刺，跳跃靠墙后按反方向+A可弹墙跳，许多地方需要进行连续跳跃。小悟空在通关后得到如意棒后按上+A可直接飞上高处，而小林可直接进行二段跳。



### 决斗战和空中战

除了普通的战斗外游戏中还有决斗战和空中战。空中战的操作和普通战斗相似，不过十分有魄力。在和强力人物对决时采用的是特殊的按键式战斗方式。按B或下+B进行攻击，当对方被你击中后便可减少HP槽下方的气槽，当攻击使气槽为0时你会听到"啪"的一声，崩坏对手的防御，此时便可发动连击。推荐连击为前+BBB，会将敌人挑空并跳起追加攻击。按后是防御，按上+B是即时防御，可快速反击。在决斗中还可按R使用冲击波，而大多数人物都拥有自己的超必杀，在拥有四格能量后可发动。在地面或空中同时按L和R，拥有空中超杀的人可在崩坏对方防御并挑空后追加发动。



### 故事模式



通过以上的介绍相信大家将最初的通关应该是没什么问题的了，但是游戏才刚刚开始。在通关后可使用小林来进行游戏，同时会出现EXTRA模式和迷你游戏模式，选择记录的画面右边会多出一颗星。

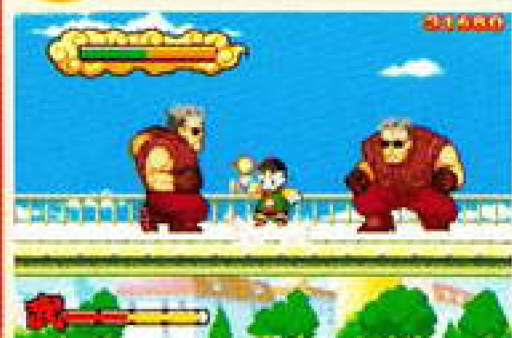
### 对战模式




对战模式里的基本角色在打败他们后即可选用。使用小林通关后在对战模式里会出现生存模式，可以选择短笛大魔王。用任何人打通生存模式一遍即可在自由对战里任意选择场景。用

短笛大魔王打通生存模式后可选的人物增加了机械桃白白。

## EXTRA模式



游戏的收集品在オプション中选择第一项可查看。除了可得到一部分外，其他的物品都要在此模式下收集。大家一定记得用小悟空进行时会有许多关着的红色门吧，就是为这个模式准备的。收齐全部收集品便可令迷你游戏模式里出现BOSS挑战模式，用任何人打通BOSS挑战模式即可使オプション里出现音乐欣赏模式。除了收集品外，在此模式中还可得到一些人物的卡片，在取得7颗龙珠后便可在此模式中使用那些卡片中的人物（按 select 选第 2 项）。

## 关于物品的收集

物品收集可说是本作最大的秘密了。收集品大都在关卡的门内，取得移动技能后多探索便可。而人物卡片都隐藏在比较阴险的地方，比如某些跳下就死的深沟里面。还有某些高处，要有点敢死精神，后期使用天津饭等可以飞行的人物后探索相对简单一点。下面为大家献上所有地点的物品取得一览。




# 附录：所有地点物品取得一览

**悟空的家**
悟空：No.06 龙珠雷达
小林：No.05 黑筋斗云
EXTRA 模式
No.11 如意棒
No.22 四星球
No.31 牛魔王的斧
人物卡片
山猪人，监视器

**龟屋**
悟空：No.04 筋斗云

**皮拉夫城**
悟空：No.07 超技水
No.13 超武水
No.53 ブーアル
No.12 兔女郎头饰

**EXTRA 模式**
No.18PP 糖
No.19 一星球
No.26 炒饭的帽子
No.43 女孩的内裤
No.44 人参
人物卡片
狼犬，皮拉夫，乌龙，机械人

**修行之岛**
悟空：No.01 超命水
No.17 龟仙人的太阳眼镜
No.45 龟石

**EXTRA 模式**
No.32 龟仙人的杖
No.46 牛乳瓶
人物卡片
基朗，荞麦，熊人
21 回天下一武道会
悟空：No.37 程龙的假发

**马斯塔**
悟空：No.08 超技水
No.14 超武水
No.30 名刀

**EXTRA 模式**
No.10 悟空的尾巴
No.20 二星球
No.33 午餐的机关枪
人物卡片
金属军曹，那木

**海底洞窟**
悟空：No.02 超命水
No.49 钻石

**EXTRA 模式**
No.21 三星球
No.27 蓝将军的帽子
No.29 微化手表
人物卡片
饺子，忍者，骷髅机械人

**加林塔**
悟空：No.39 手榴弹
红缎军基地上空
EXTRA 模式：
悟空：人物卡片铃鼓

**红缎军基地内部**
悟空：No.03 超命水
No.09 超技水
No.28 乌帕的羽毛
No.48 红缎军的纹章

**EXTRA 模式**
No.23 五星球
No.24 六星球
No.34 花梨大人的杖
No.50 金块

人物卡片
蓝将军，桃白白
占卜婆婆的宫殿
悟空：No.38 孙悟饭的帽子
小林：No.54 幽灵

**街道**
EXTRA 模式：人物卡片恶魔人
22 回天下一武道会
悟空：No.40 鹤仙人的帽子
弥次郎兵卫的草原
悟空：No.15 超武水
No.16 超神水
No.47 芭蕉扇
EXTRA 模式
No.35 恶魔人的叉子
No.51 水晶玉
人物卡片
圆鼓，魔族兵

**王都城堡**
悟空：No.36 弥次郎兵卫的刀
No.52 魔族之卵
小林：No.41 电子锅（全部关卡通过）
EXTRA 模式：No.25 七星球
人物卡片
黑将军的机器人，孙悟饭

**其他：**
对战战斗生存模式
短笛大魔王通过后得到No.42机械护目镜
迷你游戏大岩 CRASH
随机会打出人物卡片龟仙人











在WSC上有出色表现的《约束之地》在时隔两年后又在GBA上登场了，这个举动能让更多玩家认识到这款优秀作品了。相对WSC版的游戏，这次的重新制作在外观上花了很多心思。人物设定全部重作，除此之外还请声优替每位角色都配上了语音，这在掌机游戏上是不多见的。不过除此之外，游戏内容的变动就几乎没有了(只在标题画面多了个声优模式)，不过我想对于没有玩过这个系列的玩家来说应该没有关系。在《掌机王》第7辑上有wsc版的详细攻略，各位买了的玩家可按照着进行着攻略。这里就为新玩家介绍系统吧。

| 约束之地 利维艾拉 | GBA |
|---|---|
| Riviera ～約束の地リヴィエラ～ | |
| ◆STING◆RPG◆2004年龄1月光彩日◆日版 | |
| ◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元 | |
| ◆无对应周边 | |

## 探索部分

### 移动

在各个场景移动的时候分MOVE(移动)和QUEST(探索)2种模式，通过按A键来切换这两种模式。移动模式可控制主角在各个场景之间行进。而探索模式则相当于RPG中的调查，场景中的每个可调查物品和交谈人物都会显示出来，按下相应的按键即可调查物品或交谈(红色的地点调查需要消耗TP)，从而触发事件得到道具，调查之后也有可能会出现新的可调查物。




### 主菜单

在行走的时候按SELECT就会出现游戏菜单。可以查看自己拥有的道具和人物的状态。还能中断游戏下一次来继续。

アイテム：查看自己所拥有的战斗道具和得到的事件道具。

ステータス：查看角色们的状态。

练习バトル：第2章出现，供练习技能用。战斗中使用物品不减耐久度。

スコア履历：战斗胜利和完成AT都会给予一定的分数奖励。这里就是记录这个的。

ゲーム中断：中断游戏以便下一次继续。



### AT(即时事件)

AT可说是这个游戏的特色之一，简单的说就是即时事件，在调查或行进的时候突然发生的事件。AT成功的话可得到物品也有可能进入分支，完成AT的方法为在指定时间内按照游戏提示顺序按键。要注意的是从第2关开始，开启宝箱都会有陷阱AT发生，而过后都可以得到好东西的，所以途中的宝箱就不介绍了。AT失败可能会减少HP，而完成AT的话至少可以得到许多分数。




### 物品

物品分为战斗道具和事件道具，在行动时间按SELECT选第一项可察看。战斗道具一般为开宝箱和战斗后从敌人身上得到，如各种武器等(这里武器就是物品的一种)。右方的数字代表使用次数，在使用次数为0后该道具消失。在选定道具的时候按R可查看效果说明，每个人都有2项(参见技能解说)。而事件道具大都是在完成AT后得到，用途各异，有的纯粹只是收集。

### 技能

技能分为通常技和必杀技两种。每种武器都有自己对应的使用角色，查看物品效果的时候便可知道)。特定的角色使用特定道具1次就会帮你增加经验，当达到指定的次数后就会领

悟必杀技和增加能力，逃跑或死亡的话经验会消失。还好在第2章回出现训练模式让大家训练。(按SELECT后的第3项)

## 战斗部分

### 战斗




在移动的途中遇见敌人便可战斗。战斗初始可选择4件道具供战斗中使用，然后可设定出场人物和阵型，后排的回避率比较高。按SELECT可查看敌我的HP、状态、阵型，也可将光标移到人物身上按A直接查看敌我的详细状态和属性弱点。

### 战斗部分解说

1.能量槽：要使用必杀技的话这里的能量一定要达到一定等级。攻击和被打都能增加这个槽。

2.WAIT值：角色行动后这个数值就会增加，然后当这个数值降为0的时候就可以再行动。通过查看这个数值可得知行动顺序从而更好的制定作战计划。

3.EXP值：领悟必杀所需经验在这里显示。满了后显示FULL表示可以使用必杀了。

4.可使用必杀后选中武器按左可使用。

5.效果栏：使用道具的效果可在这里看到。167为武器的攻击力，COMB里显示的是连击数，红色的火为攻击属性(蓝是冰，黄是雷，绿是光)。ADD栏里是附加状态，最后一个是攻击对象。

6.RAGE条：此条是敌人的怒槽，攻击敌人的话会增加，满的时候行动的敌人会使出绝招breakout技。干掉敌人的话这个进度条会缩短，敌人的怒槽会更加容易满。

### 战斗菜单

在战斗中按SELECT会出现菜单。第一项为变换阵形(第2章才可使用)，分别为顺时针回转、逆时针回转和前后排交换。第二项为逃跑(练习模式中为结束练习，立即胜利)。最后一项为中断游戏。战斗失败的话选リトライ再挑战的时候三人的HP会变为原来的3/4。

### 战术菜单




在战斗中按START的话便会进入战术菜单。选项由上至下分别为查看WAIT值(此值降为0的话角色便可行动)。查看HP，查看状态，查看位置(游戏中武器攻击的位置都是固定的)。战术指南，电脑会给予玩家战术的建议。

### 评价




在战斗后会根据你战斗所用的时间，结束战斗所用的技能等级来确定评价，最高为S级。等级越高得到的TP越多，BOSS战的话得到S评价还能得到武器做奖励。

## 其他要素

### 角色的好感度




探索时有时会出现选项，选择不同关系到得到的道具或同伴的好感(好感关系到结局)。除了这点外，在遭遇战中(非练习战)，用同伴发动必杀技来结束战斗的话也可增加相应同伴的好感度。由于好感度影响到结局，喜欢哪位角色的话就多用她做最后一击吧。

### 过关评价

游戏一共有7章(第8章只是一个附加的BOSS战)，每章的结束都会对玩家在本章内的表现进行评价。分为消费回合数，你每调查和移动一次都消费一回合。得到的道具跟调查有关，调查相应的物品且完成AT才可得到道具。好感高的角色数量多少，根据好感度的增加法尽量提升多个角色的好感度吧。



文 马修

Disney PRESENTS A PIXAR FILM



# THE INCREDIBLES

**超人特攻队** GBA
The Incredibles
◆THQ/Helixe◆ACT ◆2004年10月31日◆美版
◆1人◆密码记忆◆64M◆29.99美元
◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄

鲍勃曾经是号称“不可思议先生”的伟大的超人特工，其大名极其绰号曾一度到了家喻户晓、无人不知的地步……和平来临，鲍勃和他的家人们搬到郊区过起了平凡的生活，而鲍勃的职业，就是一名保险公司的理赔员——虽然据说人出了名大都向往平凡，但鲍勃却对这种优裕清闲的生活越来越感到无聊，时不时地便会怀念起15年前那出生入死的日子。某日，鲍勃偶然得知有敌人将要毁灭世界，便决定重出江湖了，可是15年的清闲与懒惰使他发了福，穿上昔日的超人服，才发现裤子紧得不得了，腰带怎么也扣不上……



## 游戏的操作

和普通横向2D动作游戏一样，本作最基本操作也是那一套——方向键控制角色上下左右，A键跳跃，B键攻击，本作特有的一点就是用R键来使出特殊技能，而且游戏中登场的每个角色又都有自己的一些操作方式，具体如下：

### 鲍勃

游戏的主角自然便是当年“不可思议的”超人鲍勃了，只是现在的鲍勃发福了而已，如此一来，本来就高大的鲍勃在敌人面前，更有如巨人般的威猛了。



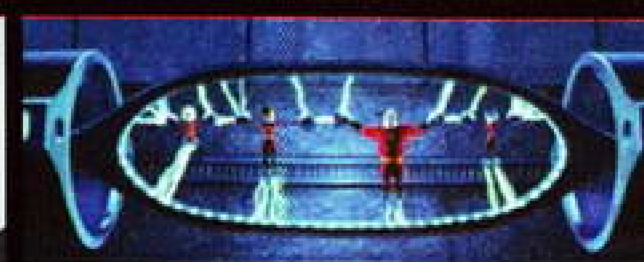
| | |
|---|---|
| 跳跃中按A | 二段跳。 |
| →→或←← | 冲刺。 |
| ↑↑或↓↓ | 快速上下躲闪。 |
| 冲刺时按B | 冲刺攻击。 |
| 二段跳时/从高处跳下时按B/冲刺时跳跃按B | 重力踢，杀伤力一般，但能震晕邻近的敌人。 |
| A+B | 地震，几乎能震晕全屏的敌人，无攻击力。 |

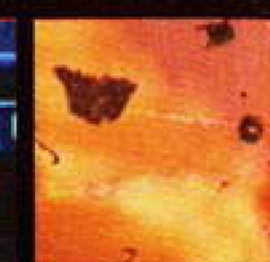
值得一提的是，鲍勃所以有的攻击招数发动时，都可以配合R键一起发动来得到强化，比如冲刺时按R+B，攻击范围更大；R+B连击后的攻击力和最后将敌人打浮空的时间都很长；重力踢和地震和R键一起按发动时，会具有很大的杀伤力等等。













## 弹力女超人

利用长长的可伸缩自如的手臂来战斗的怪异女超人，在第3关作为正式角色登场，操作方式如下：

| | |
|---|---|
| 跳起时按住 A | 滑翔。 |
| R+B | 伸长手臂攻击，配合方向键还可向上方和斜上伸出。 |
| A+B | 护身，令周围的受到攻击的敌人眩晕。 |
| A+B+R | 具备攻击力的护身。 |



弹力女超人虽然不具备冲刺能力，但相对于鲍勃要灵活得多，因此她还是比较好用的。R+B 除了可以用来抓住高处平台直接跳上去，还可以在战斗中使用，如敌人手中有枪或电棍等武器，那么弹力女超人的长手就可以将敌人的武器强行解掉；如果敌人空手，就会被她的长手捉到近前并眩晕，任由女超人宰割；而对于一些飞行武器，用此招更可将其秒杀掉。



## 巴小倩

能隐身和产生防护罩的超人少女，没有格斗本领，但她自有她的特殊技巧。

| | |
|---|---|
| B | 防护罩。 |
| A | 跳跃。 |
| R | 隐身。 |
| 隐身时按 R/A+B+R | 完全防护。 |



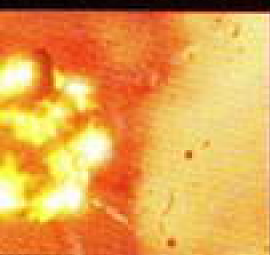
巴小倩原地按 B 使出的防护罩能保证前方处于无敌状态且具有攻击判定，而且能保持一定的有效时间，但关卡中的敌人都是一些非常狡猾的枪手，他们会两面包围住巴小倩并保持一定距离从背后放冷枪，而防护罩消失后的一段硬直，就是巴小倩惨遭攻击的时候。比较之下，跳向敌人时按B的攻击方式就安全多了，这种攻击的有效时间短，但收招也快，即使攻击不成也可以尽早逃掉；而最稳妥的，就是隐身后攻击，因为隐身时巴小倩是完全无敌的，但也要注意，隐身时气力消耗非常快，消耗光了的话巴小倩就强迫现形了。

## 巴小飞





巴小飞的特长是闪电般的速度，而他的关卡，就是跑，虽然途中会遭到直升飞机的拦截，但他可以跳到驾驶员的头上来消灭敌机。操作方法是跳到敌机头上时按B，但掌握好时机，不然会受伤的。他的特殊技是按住 R 键快速冲刺。








## 酷冰人

游戏中只登场了一关的角色，在冰上快速地奔跑，当遇到前方有A或B字样的显示时，按对应的按键，酷冰人便可顺利飞过路面的障碍。按B键，他就会把一些攻击物冻成冰块。


bridge, and then skating across the water.


Reuniting Dash with the family, Frozone escapes with the remote.

## END战简述

在最后的关卡，每个角色都会出场，因为能力不同，他们的完成任务方式也不同。

横冲直撞、体格壮硕的**鲍勃**，在END关卡中仍然是一路打过去，经历了多场战斗，想必玩家也对操作熟悉得差不多了，拿出水平，让鲍勃重振年轻时的雄风吧。



**酷冰人**在END关卡中和登场普通关卡时差不多，但难度有所提高，且要尽量躲着BOSS的子弹。

END中的**弹力女超人**关卡，玩家要操纵弹力女超人迅速地抓住上方或斜上方的平台向上逃跑，必要时要迎着头上的导弹硬爬上去，否则被BOSS碰到就立即宣告失败。观察斜上方有没有可抓住跳上的平台，是过关的关键。



**巴小飞**还是一路飞跑，不过这次不能骑到BOSS头上去打，因此只要注意路面的坑洼和树桩之类的障碍就行，当然，BOSS的子弹也要尽量躲，跑到地方自然就过关啦。



**巴小倩**终于不用逃命了，但要在崩塌的城市中用防护罩帮住街上的市民来顶住纷纷落下的巨大物体，帮他们顶住了，他们会给巴小倩各种有用的道具；没顶住挨了砸，这些市民也死不了，但他们会骂骂咧咧地离开。



大家冒险完，该鲍勃作**最后一战**了。和以前一样，躲避并击打它落下的机械臂；一旦内核探出来，就配合R键尽最大力气去打它；在BOSS将要落地进行地震攻击时，也别忘了起跳；最后，BOSS用机械爪作为导弹来攻击主角，撞飞机械爪几次后，BOSS就彻底输掉了。






文 NW旅团 ssdy 编 铭风

# GBA小游戏及益智游戏大盘点

专题企划

迷你游戏由于其短、小、精的特点深受大家的喜欢。也由于它随时可以拿起放下，而不像一款RPG类型的游戏要动辄十几个小时。再加上它规则简单，操作易上手，所以更多的人愿意在闲暇的时间用它来打发时间。小游戏还有一个特点就是具有挑战性，往往要考验人的操作、反应、协调度等，人们可以不断挑战电脑或是自己的记录。从网上越来越多的Flash小游戏就可以看出小游戏的魅力和乐趣。解谜益智类游戏可以看作是一种强化的小游戏，较之小游戏，它有更完善的规则和更多的要素。在保留了小游戏优点的同时，又增加了游戏本身的可玩性。也很好地避免了重复感，不至于让人产生厌烦的情绪。对于掌机，制作小游戏及休闲类、解谜类游戏其实是最适合不过的了，因为它们的特点正符合掌机随玩随放的原则，你不会因为要关机了却找不到存盘点而苦恼。正因为这样，GBA上也有许多小游戏和解谜益智类游戏。

## 小游戏集合大盘点

### 元老游戏——GAME&WATCH

作为元老级的掌机游戏，G&W没有华丽的画面，但是它的特点在于简单有趣。G&W充分体现了游戏的目的——娱乐。Nintendo多次在其掌机上推出G&W游戏合集。GBA也不例外，而且还推出了对应GBA的Card-E系统的G&W游戏。

GBA版的G&W合集收录了11款G&W游戏。其中不光有正宗的G&W游戏，让你体会原汁原味的G&W游戏，还有画面和手感都经过全新制作的加强版，玩起来也有更多的乐趣。你可以操纵马里奥和路易拯救从失火的城堡中跳下的小蘑菇等人，可以控制马里奥躲过章鱼的进攻去海底为公主收集珍宝，还可以让瓦里奥守护自己的城堡不被袭击……

开始时只有6个游戏可以玩，只有当在这些游戏中赢得足够的分数，其余的5个游戏才会陆续出现，而要想赢得足够分数也不是一件容易的事情。个人认为这款游戏最主要的意义还是在怀旧，因为实际玩的时候只有几款比较有趣。而其他游戏的话，为了收集而玩简直是一种受罪。



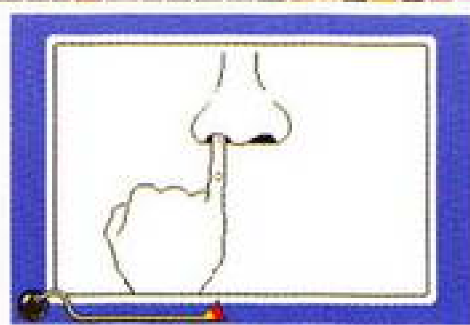
### 小游戏之王——瓦里奥制造

《瓦里奥制造》（Made in Wario）起初并没有引起人们多少兴趣，毕竟这只是一款小游戏合集，而直到那个表情大集合的广告和一段段游戏录像才引起了人们对它的兴趣。这是一款给小游戏附以全新的形式，并将其乐趣发挥到极至的游戏。

Nintendo果然值得大家的信任，一款小游戏集合也制作得别出心裁。以最多、最短、最速为口号的瓦里奥制造给人们提供了一种新的玩法，使许多原本枯燥乏味的小游戏显得乐趣无穷。而




游戏的范围更是无所不含、无奇不有，吃苹果、穿衣服、数青蛙、找小猫，甚至连吸鼻涕、掏鼻孔都有，只要你能想



得到的几乎都能在游戏中找到。不能不让人佩服制作人员的想象力。而其中那些FC游戏的MINI版更给人一种亲切感和新鲜感。游戏共包括二百多个小游戏，所有的游戏都要求你在极短的时间内做出反应并按照要求进行操作。

游戏的表现手法极其搞笑，甚至是恶搞，总是让人大吃一惊，又忍不住发笑。游戏的音乐也很好听，不过在紧张刺激的游戏过程中音乐被大多数人忽视了。整款游戏难度不算很高，要想通关并不费力，即使是全收集也不是十分困难。但是如果你愿意不断挑战自己的记录，那每个游戏到二三十关后都极为变态的。



《瓦利奥制造 大回转》在发售之前只向外界透露了“旋转”这样一个信息，其网页也迟迟不作任何更新。让人琢磨不透这会是一款怎么样的游戏。直到游戏发售前十几天，网上才放出了几段游戏时的录象。而这几段录象着实让人大跌眼镜——游戏居然可以这样玩！拿着GBA（SP）左摇右晃，还有把GBA翻过来拍的。前作的成功要素加上本作的新颖玩法让这款游戏充满了无穷的吸引力。

这次的小游戏依然像前作一样丰富、有趣、恶搞，也同样有许多FC游戏的MINI版，尤其是作为BOSS关的Super Mario带给玩家的是太多的惊喜和全新的乐趣。几乎每一个游戏都利用到了旋转这一要素，每个游戏都是为了“旋转”而设计的，而不是生硬地将旋转加入其中，游戏也保留了几个用按键进行的游戏，以及几个旋转和按键结合的游戏。而这次的游戏还增加了扭蛋的收集要素。你可以在游戏过程中收集到音乐CD，乐器，玩偶，小游戏等各种不同扭蛋。而收集到的扭蛋都可以用来娱乐，你可以不停晃动GBA来欣赏游戏中的音乐，也可以玩到Mario版本的摩托车，还可以把一个个人偶随意扭来扭去……



## GBA上第一款256M的游戏——大家的王子



并不是只有Nintendo才会做小游戏集合。借着网球王子的火热，Konami给我们带来了一个大容量的小游戏合集。GBA上第一个256M的游戏居然是一个小游戏集合，这点当时让我也吃惊不小。游戏按照原著情节，将其中的一些故事改为小游戏，如找画有龙马头像的网球，躲避亚久津打来的网球等。不过这款游戏整体素质平平，不论是小游戏的数量、种类还是可玩性都差强人意，256M的大容量也主要用来给角色配音了。这只能是一个FANS向的游戏，对于FANS来说，能听到角色们的配音，以及对原著情节的再现，足以让其掏腰包了。



## 永远的经典，怀旧的FC MINI

为了纪念FC，Nintendo将FC上的一些经典游戏原封不动地移植到了GBA上，其中包括《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《MAPPY》、《炸弹人》等十款经典作品。严格说来这些已经不能算是小游戏了，它们可全是一个个完整的游戏，有些甚至是当时的巨作。只是和如今的游戏相比



之下其简陋的画面和声音还有较小的容量，我们暂且将其归为小游戏。和GAME&WATCH相似，FC MINI更主要的用途也还是怀旧，毕竟能在GBA上玩到原汁原味的FC经典游戏还是有足够的吸引力的。FC MINI第一弹的成功让Nintendo和其他厂商又发现了一块大蛋糕。后来又有更多的游戏加入这一行列，陆续推出了第二弹和第三弹，这其中包括如《冒险岛》、《兵蜂》、《魔界村》、《恶魔城》、《银河战士》等。相信还会有第四弹，第五弹……像《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》等经典也会重现江湖。毕竟这种成本低利润高的蛋糕谁都想分，且FC上的经典也太多了。

其实在FC MINI之前也有一些厂商推出过一些老游戏合集，如《Namco合集》，《PACMAN合集》，《Konami合集》等。

## 爆破的乐趣——炸弹人游戏合集



为数不多的能和《瓦里奥制造》抗衡的小游戏合集。该游戏包括弹珠台模式、炸弹人模式和小游戏模式。在弹珠台模式中要不断击败怪物解救同伴，每救出同伴都会收到到一张精美的图片；炸弹人模式大家一定都不陌生，在一定的地图内使用各种方法来打击敌人，保护自己，在这个模式中往往运气才是最重要的，也正是这种不确定度才使游戏变得更加紧张、刺激；小游戏模式中收集了16个小游戏，有让拿剑的炸弹人劈开迎面飞来的萝卜和葱，控制传送带把不同颜色的炸弹送进不同颜色的门中，还有打地鼠、打飞机、黑白棋、高尔夫、青蛙过河、拼图等，每个小游戏的素质都是相当高的，背景音乐也十分好听。如果让我推荐一款《瓦里奥制造》以外的小游戏集合，那我一定会推荐这个游戏。



## 爆笑恶搞——绝体绝命老爷子



由同名漫画改编的游戏，在GBA上也出了3作。游戏主要讲述外星人想占领地球，而为了拯救地球，祖孙两人踏上了在世界各地的冒险之旅。一个个小游戏被穿插在剧情中，而不管剧情部分还是小游戏部分都极为恶搞，马里奥、口袋妖怪、炸弹人、甚至连“蒙娜丽莎的微笑”、狮身人面像都成了恶搞的对象。游戏充分体现了原著中的恶搞爆笑场面。顺带一提，游戏中还出现了许多各地名胜，如长城，卢浮宫等。



## 女孩子的小游戏——魔卡少女樱的小游戏集合

以动画片的故事为主线，在当中穿插了23种不同的小游戏。在这些小游戏中有让樱用火魔法阻止水柱，保护落水的同伴不被浪冲走，在黑暗的房间中找同伴，和自行车比速度，还有拼图、神经衰弱、大家来找茬等。剧情模式中，根据在小游戏中的表现还可以获得不同的樱花卡片和一些著名场面的图片。而通过的小游戏可以在小游戏模式中不断挑战。游戏还有简单的绘图软件，用来涂鸦也是不错的。由于游戏难度太低，更适合小MM去玩，应该不会有太多人对这个游戏感兴趣，除非你是樱的FANS。



## 另类的游戏——不可思议的电视



一个名叫动物的动物被吸进了电视，电视节目的安排就是不同的小游戏。游戏开始时只有养鸟和打棒球两个游戏可以选择。在危机四伏的森林中要孵化鸟蛋还要将小鸟喂养长大可不是一件容易的是，而后期多线作战一定的战略性也是必须的。棒球的打击相对容易许多。随着小游戏的完成，新的小游戏就会出现。有唱歌，杂技走皮球等。个人感觉游戏略显单调，很容易让人越玩越困，当然这只是我个人的观点，也许你可以从这个游戏中找到不一样的乐趣。

## 小游戏的聚会——Mario Party



估计这个游戏会在圣诞节前推出，这也许是GBA上最后的几款值得期待的游戏之一了。这种多人同乐的游戏很适合在节假日和朋友家人一起娱乐。《Mario Party》向来注重小游戏的多人对抗性，但对于GBA版也许单人模式才是重点，这些也只是笔者的猜想。不管怎样，相信其中会有许多富有乐趣和创意的小游戏，无论单人游戏还是多人对抗，一定都会乐趣无穷。为感谢GBA这几年的功劳，让它光荣地退居二线，Nintendo一定会在今年年末在GBA上给大家举办一个盛大的Party，大家可别忘了去参加。



# 解谜益智类游戏

## 《滚滚棒》系列



游戏的规则十分简单，就是让旋转的棒子顺利通过各种通道，途中还要躲避各种障碍以及利用各种机关。游戏分练习、冒险、挑战几种模式。在冒险模式中有草原、大海、雨林、洞窟、星之国，冰之国，怪兽之城等许多场景，冒险模式中玩到的模式可以在练习模式中进行练习，而且冒险模式中可以收集棒子的样式、颜色等。由于每碰撞一次都会给计时加三秒，所以要想超过达人的成绩是十分困难的。而挑战模式中的关卡虽然路线极短，但难度却增加了许多，要想达到达人的成绩，碰撞和停顿都是绝对不容许的。这款游戏用来挑战是再合适不过了，如果是用来休闲还是换游戏吧。



续作《滚滚天堂》中，依然有众多的场景和关卡，画面也比前作进步很多。而且可以在游戏途中获取钥匙，取得钥匙后可以在特定关卡中打开分支路线，从而进入隐藏关卡。每个场景过后还有一个不同的小游戏，如飞行躲避障碍、弹跳吃金币等。

## 《钻子先生》系列（Mr. Driller）

简单的规则，简单的操作，爽快刺激的钻地之旅。钻子先生在GBA上共推出了两款作品。《钻子先生 2》作为GBA上第一款有真人配音的游戏，虽然没有多少创新，但玩起来还是一贯的爽快刺激。时间模式中各种效果砖块，如旋转场景等，会给你的游戏过程带来更多挑战和刺激，而要想时间模式全部通过也不是一件容易的事。游戏的音乐也是GBA中表现不错的。和朋友联机对战，也是其乐趣之一。

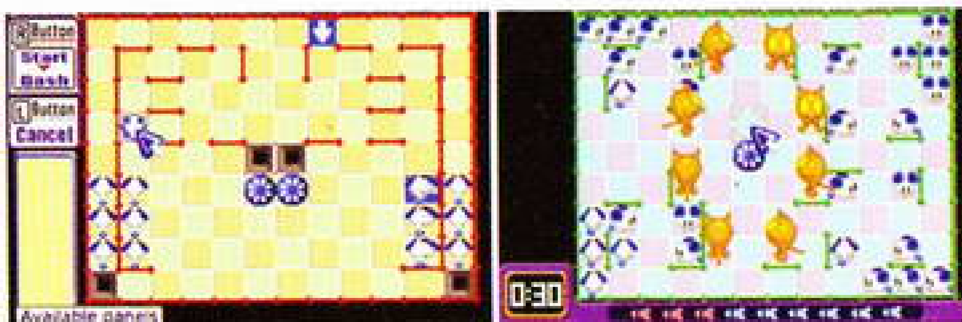




《钻子先生A》的故事模式中，传统的按时间消耗氧气变成了按行动数消耗时间，这一改动让游戏比起原先少了些许刺激，但是却多了一些策略，你尽可停在那里一点点计算自己下一步的行动。不过当你头顶有砖块落下时，不顾一切的在乱石中开路还是一样的刺激有趣。游戏中还加入了各种道具，合理地使用现有的道具可以使路途更加顺利。而竞技模式中游戏变回了按时间耗氧，和对手在同一画面中比速度使游戏变得更加刺激。可选角色一共有六人，每个人都有不同的能力，有的速度快，有的会二段跳，有的被砸两次才会死……不同的角色也能让你体会不同的乐趣。

## 啾啾火箭

一款既可以自娱自乐，又可以与人分享的游戏。游戏包括解谜，挑战，组队，乱斗等多种模式。游戏规则十分简单，只要按每关的要求过关即可，如不死一只老鼠，在限定时间让足够多的老鼠返回火箭，你要做的就是用箭头给老鼠指明前进的道路，或将猫引入歧途。游戏的关卡极为丰富，也极具挑战。有时候一个极小的失误也会让你欲哭无泪，而有些关卡的变态程度会让你抓狂，足以扼杀大量的时间和脑细胞。



多人游戏时（尤其是乱斗时）更是乐趣倍增。把猫引去别人的火箭，或在别人搭好的路上放几个箭头，占为己用，再或者几个人合力把一个人的路封死，让老鼠无法进入……要在相互的算计陷害和瞬息万变的战局中胜出，技术和运气可是缺一不可的。

## 魔法气泡扑呦扑呦

《魔法气泡》和其他方块类游戏的最大区别在于，游戏的主要目的不是得分，而是陷害。通过不断地消除自己的方块给对方制造障碍，并且尽可能地不让对方给自己造障碍。因为一次连锁或连续的消除就可能给对方增加六七层的障碍，甚至更多。当你好不容易就可以发动一次连锁时，屏幕上却忽然掉下若干行的障碍物，不但自己的连锁发动不成，反而被逼至屏幕上方只能听天由命，那种心情岂一个郁闷了得。而当你以同样的方式回敬了对手后，那种爽快也是不可言喻的。



## 超级猴球

SEGA的小游戏素质和难度都是有一定水准的，《超级猴球》要想上手可不是一时半会儿的事。难度就意味着挑战，当一次次看着可爱的小猴掉落深渊，相信不少人恨得牙痒痒，但不少人就是不信这个邪，非要把它给过了不可。这款游戏的代入感也很强，没有几个游戏能像它这样让你玩的时候会不自主地身子跟着一起动吧，真恨不得自己去里边走。



## 泡泡龙

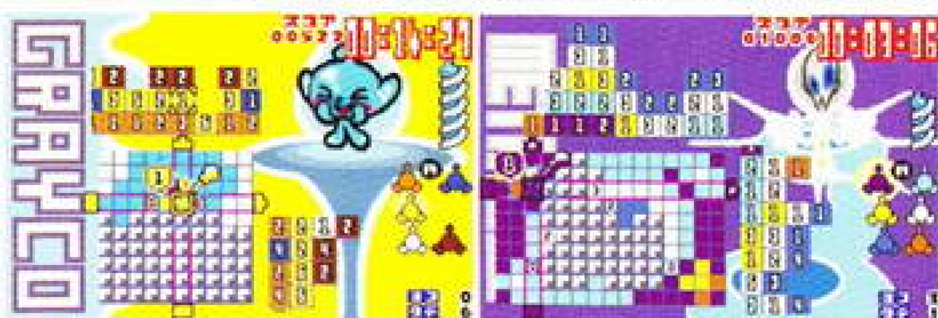


作为经典的休闲游戏，《泡泡龙》同时也是众多游戏模仿的对象。发射小球让相同颜色的聚在一起就可以消去，这个规则不会有人不知道吧。规则虽然简单，游戏却一点都不简单。游戏对玩家的方位感要求很高，因为发射角度丝毫的偏差都是不容许的，而反弹的落位更是不好掌握。这款泡泡龙还可以选择分支，不同的分支会有不同的场景，不同的挑战。

## Hatena Satena

游戏的画风和音乐都略显怪异。你要根据横坐标和纵坐标中提供给你的该行（该列）中各种颜色方块的个数来推算出每个方块的颜色，然后给各个方块涂上相应的颜色。如果感觉困难还可

以打开提示这样就可以知道每个方块周围还有几个相同颜色的方块，感觉有些像是在挖地雷。成功涂色后就会得到一样物品的图片，大概没有听懂我在说什么？那你还是亲自玩玩这个游戏吧。一定要钻进去才能体会这个游戏的乐趣，而且会让你拿起来就不想放下。最后忠告大家这个游戏不光费脑而且十分费眼，千万不要长时间进行。



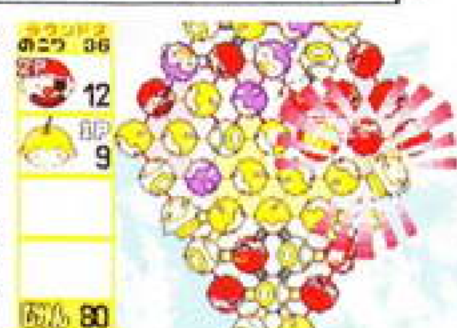
## 滚滚解谜 欢乐方块鼠

早在《瓦利奥制造 大回转》之前，任天堂就推出过一款用转动感应装置玩的游戏。此游戏通过往不同方向倾斜GBA让叫做パネッチュ的小生物往不同方向前进。三个或三个以上的相同颜色的パネッチュ走到一起后就会消去，消去的同时它们会发出快乐的喊叫声。形成连锁时的画面可是十分眩目的，连续的欢呼声也会让你心情愉快不少。新颖的游戏方式和可爱的游戏画面是这款游戏最为吸引人的地方。



## 大胡子的转动取阵

游戏的方式为两人或多人轮流旋转地图上的头像，当地图上某个分割区域的所有顶点都被自己的（包括公用头像）占据时，这块地就被占为己有，而且可以得到这块地中的道具。占领的地不会再被占回去，而移动造成对方头像占领某区域各顶点不会使该区域被对方占据，最后按占地面积来分胜负。通过游戏的练习模式就可以正式地玩游戏了，你可以选择喜欢的角色。在进行自己的圈地运动的同时不要忘了破坏对手的行动。本作同样是一个比较费脑的游戏。



## Zooo



移植自JAVA游戏的本作绝对是休闲娱乐的佳品。交换相邻的两只动物，使相同的三只或三只以上动物排成一排令其消失，而每次交换都必须造成消除，这就是该游戏的基本规则。游戏有时间限制，而每次消除都会让时间回复一些。而连锁带来的高分才是这个游戏的最大乐趣，游戏的得分是按连锁数的几何倍上升。当形成不断的连锁后，看着分数疯狂的增长成就感顿时满点。游戏有普通，生存，时间，得分，课题几个模式。课题模式中有按要求消去若干指定动物，按顺序消去动物，形成若干次连锁，让特殊方块落到底，消够若干分数等课题，挑战起来也颇有乐趣。

## 随时解谜

随时解谜（いつでもパズル）是一个笔者很喜欢玩的游戏。游戏的故事背景是一位魔法见习生要通过她的结业考试，然而老师却是个不喜欢弯曲的东西的任性的人，结果主角得到的考题就是去把一个个弯曲的星座给变直。（汗）游戏要求在限定时间内将出现的连在一起的星星摆成一条直线，可以是水平的，也可以是斜45度的。有些星星是不能移动的。游戏还可以选择星星可以交叉或不能交叉两种规则。要想形成多的连锁当然要用可以交叉的模式。每当摆直一条就会奖励一定时间，而形成连锁可以得到更多的时间和得分。虽然这个游戏不是出自什么大公司，但游戏的确很好玩，拿起来就放不下了。



## Denki Blocks

这是一款极费脑细胞的游戏。只要将相同颜色的方块挨在一起，他们就会合为一体，而把屏幕中所有颜色相同的方块都连在一起就算过关。有些关卡中，只要把方块按要求的形状连在一起就会得到奖励的星星。在故事模式中有矿洞、森林等8个场景，每个场景中又有25个关卡，只要



通过前15个就可以通往下一个区域。每通过一个区域还会得到一块宝石。故事模式的目的就是收集8块宝石。而竞速模式中可以挑战时间，也可以联机和朋友比赛速度。在俱乐部模式中可以查看收集到的宝石，而且还有25个隐藏关卡，需要利用故事模式中得到的星星才能打开，不同的关卡要消耗不同数量的星星，这些关卡都十分具有挑战性。

## 旋转方块



由于外星人的捣乱，地球上很多地方出现了混乱，外星人会拿走各种公共设施。主角的目的就是前往地图上各个地方，找回被外星人拿走的物品来帮助那些需要帮助的人。游戏方法是通过旋转图片，发射和收回方块，把所给图片中的白点用方块填充起来，然而发射的方块要遇到阻挡才会停下来，而且后期会出现会把方块反弹回来的障碍以及不能放置方块的洞等，所以要合理利用现有的方块，合理安排放置顺序，搭建拦截的墙壁……到后期游戏还是有很大难度的。游戏中有很多搞笑的地方，如帮要上厕所的人找到厕所钥匙后，打开门发现里面还有人，一个像大便一样的图拼好后却成了一个胖女人，连12生肖中的龙也被改为了海马……游戏的缺点在于旋转时主角会自己移动位置，虽然有时候很方便，但经常让人找不到方向。

## 文字拼图



一款寓教于乐的游戏。往图版上放置假名，让连起来的假名构成词语就是这个游戏的全部。不同的关卡会要求拼出若干词语或若干分，一次拼出几个词语的话就会形成连锁，得分也会猛增。拼出的词语还会给出汉字和解释。由于语言的限制，能够体会该游戏乐趣的人不是很多。如果你有一定的日语基础，又想找个轻松的方法增加自己的词汇量，那么这款游戏是个不错的选择。

## Egg Mania



一款另类的方块类游戏。游戏乍一看很像俄罗斯方块，然而它和俄罗斯方块有着本质的区别。不同于大多数方块类游戏，这款游戏的目的不是比谁消得快，而是看谁先将方块堆到顶。可爱的小蛋要接住天上掉下来的方块并将其堆放在脚下借此向上攀爬。听起来游戏很简单，但实际玩后才发现游戏还是很具有挑战性的。如果你腻烦了千篇一律的消方块游戏，那你可以尝试尝试这个游戏，它一定会给你不一样的感受。

## シナモロール ここにいるよ



一款与众不同的拼图游戏，说它与众不同是因为你要拼的不是一张静止的图片，而是一个会不断卷动的动画，不习惯的话很容易眼花。游戏不要求只在相邻位置移动，你可以交换任意两个图块，而且如果某个图块放对位置后也会有提示，还差多少块不对也是可以随时查看的，游戏中可以按SELECT查看正确结果。在故事模式中选择不同的可爱的小狗，就会出现关于它们的不同的图片，成功后该图片就可以在自由模式中反复挑战。而拼图也有2×2、4×4、8×8三种选择，谁都可以找到合适的难度，不过熟悉之后即使8×8也不是很难。

小游戏和益智类游戏是笔者最喜欢的游戏类型，因为和现在越来越豪华庞大的游戏相比，小游戏保留了游戏最根本、最简单、最直接的乐趣，而且可以随时用来娱乐。以上是笔者总结的GBA上的一些小游戏和益智类游戏，当然没有囊括GBA上所有的此类游戏。笔者只是谈了一些自己比较了解和喜欢的游戏，而GBA上还有很多这样的游戏，如《街霸方块》、《俄罗斯方块》，还有一大堆棋牌类游戏。如果你也和我一样不擅长ACT，或是厌烦了RPG的冗长，你不妨也玩玩小游戏，体会一下游戏最初的乐趣。

文 星夜



12月12日，掌机游戏即将进入光碟时代，以往不可能的大容量游戏将会成为可能，而掌机游戏也将因此发生翻天覆地的变化。PSP的发售对于掌机市场而言还有一个重要的意义就是将会打破任天堂一家独大的局面，索尼为了吸引更高年龄层的玩家势必会推出大量风格完全不同的掌机游戏，而在两家公司的竞争之下，我们将会看到类型更为丰富、制作更加精良的游戏。读者在拿到这期杂志的时候PSP也差不多上市了，下面让我们来看看新一代掌机游戏的无尽精彩吧！

# PSP游戏大特辑

## 专题企划——17款PSP游戏大检阅

### 恶魔战士编年史 混沌之塔

| 恶魔战士编年史 混沌之塔 Vampire Chronicle The Chaos Tower | PSP |
|---|---|
| ◆Capcom◆FTG◆预定2004年12月12日◆日版 | |
| ◆1～2人◆记忆要求未定◆5040日元 | |
| ◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：15岁以上 | |



▲在神秘的魔界之塔顶部等待玩家的到底是谁呢？

《恶魔战士编年史》吸收了多部作品的系统特点，本作采用Capcom格斗游戏标准的6键设定，分别通过□△○×和LR键搭配使用，玩家可以根据习惯自己设定每个键的功能。本作中收录有街机模式、网络模式、塔模式、编年史模式以及训练模式，可以选择的角色有18名，本作也可以进行无线通信对战。塔模式是本作最重要的原创模式，在该模式中玩家要在魔界的谜之塔里从底层一直打到最顶层，塔内有很多个房间，根据不同的打斗情况还有不同的分支路线。在该模式中玩家可以在18名角色中选择三位，战斗以1对1的形式展开，每一场战斗前从其中选择一位进入战斗。每一场战斗后只会回复少量HP，如果有角色在战斗中死去，之后就无法再使用了。本作的对战模式也加入了独特的限制模式，在该模式下可以限制对战双方的某种能力，例如不能出拳、不能踢腿、不能跳跃。另外由于PSP是16：9的宽屏幕，本作也提供了全屏幕和4：3屏幕两种模式，选择4：3屏幕时屏幕两边会以黑色或者自选图案填充。




▲塔内设置有分支路线，根据不同的打斗情况会有不同的发展路线。




“《恶魔战士》系列”集大成之作

## HILL Project

**HILL Project** PSP
HILL Project
◆Gaming Sid◆STG◆预定2005年◆欧版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

Gaming Side是欧洲的一家小型游戏制作室，他们正在开发的这款《HILL Project》与《宇宙巡航机V》等新一代3D飞行射击游戏一样采用了3D画面，不过玩法却与传统的飞行射击游戏一样。不同的是，在本作中玩家可以随时在横卷轴和3/4俯视视点两种镜头模式间切换。视点的切换不仅会改变视野，同时也会改变前进的路线。可以通过这种方式朝不同层面上的敌人射击，或者进入另外一种视点下无法进入的区域。根据不同的视点，每个关卡的游戏方式都会产生变化。在游戏过程中，如何选择适当的时机切换视点是重要的战略性所在。本作中出现的武器以及战机的其他部位都有升级概念，并且有经验值系统。目前Gaming Side预定设计30种武器。





▲游戏所采用的光晕特效非常漂亮。



▲3/4俯视视点下感觉接近普通的3D空战游戏。



▲横卷轴视点下有点像《宇宙巡航机V》。

## 炼狱 The Tower of Purgatory

**炼狱 The Tower of Purgatory** PSP
炼狱 THE TOWER OF PURGATORY
◆Hudson◆A·RPG◆预定2004年冬◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定






▲末弥纯的奇幻风格为本作创造了独特的游戏氛围。

由奇幻风格插画家末弥纯担任角色设定的本作，作充满了浓厚的玄幻色彩。游戏故事发生在未来世界，在战争中人类制造了战斗人造人“A.D.A.M(暗指亚当)”，战争结束后这些战斗兵器就失去了存在的意义，于是人类将他们派驻到巨大的“炼狱之塔”中，让他们在里面互相残杀，而他们的战斗过程则作为现场直播向全世界人类播放，作为人类的娱乐节目。然而这些ADAM中却有一部产生了意识，他决定挑战命运，朝塔的顶层迈进。在游戏中，玩家扮演的就是具有意识的ADAM。游戏采用第三人称视点，并以FPS的方式进行操作。不同的ADAM由于具有不同的内核因而具备了不同的性能，玩家在与他们的战斗过程中取得不同的内核，从而拥有多种多样的能力。



# 机密武装

**机密武装** PSP
Coded Arms
◆Konami ◆FPS ◆预定 2005 年◆日版
◆1～4 人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定



▼这样的画面实在很难让人相信居然是来自一款掌机游戏。



▲这里莫非是虚拟世界中的香港？

Konami的第一款FPS《机密武装》可能是目前公布的PSP游戏中最能体现该主机硬件实力的一款作品了。本作故事发生在近未来，讲述军方的战斗模拟系统失控，导致各种具有攻击性的程序在虚拟网络空间流窜。玩家扮演的是武装黑客，进入虚拟世界中用各种虚拟武器打败攻击性程序，找出战略系统失控的真正原因。在游戏中PSP的模拟摇杆用来移动，右边的四个键用来瞄准，在菜单中也可以对按键进行设定。由于用按键瞄准没有摇杆那么方便，因此本作中采用了一定程度的锁定系统，只要在一定范围内光标靠近敌人就可以将其锁定。更加有趣的是玩家还可以通过PSP的无线局域网功能进行最多4人的同场对战，体现了FPS游戏联机对战的乐趣。





# 火山机甲

**火山机甲** PSP
Volcanus
◆Zepetto ◆ACT ◆预定 2005 年◆韩版
◆1～4 人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定



▲如果对于《ACFF》转变为SLG不满，不妨试试这款《火山机甲》吧！

掌机游戏在韩国大受欢迎，索尼公布PSP后就立刻引起了韩国各大游戏公司的关注，其中Zepetto公司就在今年E3期间公布了一款叫做《火山机甲在线》（Volcanus Online）的游戏，并以其惊人的火爆场面引起了不少业内人士的关注。从名字就可以判断，这款游戏是为PSP的网络功能而专门设计的。然而索尼方面到目前仍然没有出台PSP的网络游戏计划，因此Zepetto也对该作进行了开发方向上的调整。如今这款游戏已经去掉了“在线”二字，更名为《火山机甲》（Volcanus）。



除了取消网络模式外，本作的主题也完全改变了，游戏的时代背景从近未来转移为二战时期，不过玩家仍然是操作机器人与敌人战斗。Zepetto方面并没有解释机器人为何会在二战时期出现，不过那些二战经典战役确定将会从坦克飞机的战争转变为机器人大战。虽然取消了网络模式，但仍然将会支持PSP的无线局域网，可以进行4人游戏。另外制作组也将会在今后开放本作的部分网络功能，例如提供最新内容下载等。

## 韩国版《装甲核心》即将诞生！！





# Lumines

## Lumines PSP

Lumines

◆Bandai/Q Entertainment◆PUZ◆预定2004年12月12日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆3990日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

解谜益智型游戏虽然在家用机上没有什么市场，不过对于掌机而言却是最合适不过的游戏类型。PSP虽然机能强劲，却也少不了解谜益智游戏的捧场。开发了《Rez》和《太空频道5》的水口哲也在音乐益智游戏方面有着绝对的天赋，他所成立的Q Entertainment所开发的《Lumines》也是PSP的首发游戏之一。该作将传统的方块游戏与音乐游戏完美的融合在一起。画面上方会掉落四格两种颜色组成的方块，玩家可以向四个方向旋转方块，将同种颜色的方块叠成矩形后，如果从画面左部飘过来一条线就可以将整块全部消去，方块被消掉之后会发出非常悦耳的声音。在游戏过程中，背景音乐、图案和形状会不断变化，与游戏的情况相匹配。


▲画面背景会随着音乐而变化。




# 山脊赛车PSP

## 山脊赛车PSP PSP

Ridge Racers

◆Namco◆RAC◆预定2004年12月12日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆5040日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄



▲Nitro发动的时候采用了画面模糊闪耀特效。

## “《山脊赛车》系列”究极之作！！


▲汽车甩尾时车尾灯的残影非常美丽。

在Playstation.com上，预订量最高的游戏便是这款PSP版《山脊赛车PSP》。制作人号称这款游戏将会是“超究·山脊赛车”。游戏中收录了来自“《山脊赛车》系列”多部作品的总共24条赛道，赛车方面按照性能分为6种等级。新加入的“世界跑车之旅”模式和“Nitro”系统是本作的两大特色。世界跑车之旅模式是本作最重要的模式，所谓的“世界”是指从过去到现在发售的所有街机和家用机版“山脊赛车的世界”。该模式按照游戏时间和“旅行等级”两种选择方式。旅行等级分为“基础”、“专业”和“极限”三种等级。基础旅行模式中共有9个赛道，每个旅行模式中会出现2到6辆参与比赛的赛车，旅行关卡通过之后会出现新的旅行计划。按照游戏时间可以选择5到60分钟的各种等级，根据玩家所选择的时间长度，系统会随机将各赛道排列起来组成适合的长度。

“Nitro（爆发）”系统是本作的急加速系统，只要蓄满一个Nitro槽就可以通过按R键发动急加速。Nitro槽是通过玩家的甩尾动作积蓄起来的。甩尾的动作越漂亮，甩尾时的速度越快积蓄的Nitro值就越高。如果技术够精湛甚至可以一下子把Nitro槽蓄满，形成“Ultimate Charge”。



# 大众高尔夫便携版

**大众高尔夫便携版** PSP
みんなのGOLF ポータブル
◆SCEJ◆SPG◆预定 2004 年 12 月 12 日◆日版
◆1～8 人◆记忆要求未定◆5040 日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄




每一款新作都有百万套以上销量的《大众高尔夫》可以说是游戏中的休闲圣品，也是非常适合掌机的游戏类型。PSP 版《大众高尔夫便携版》画面相当出色，每秒帧数达 60 帧，并且贴图相当细致。游戏系统上保留了系列的特色，玩家可以为自己选择的高尔夫球员选择服装以及各种装饰品。



在游戏中，画面上有风向、击球力度等各种指示条，击球时依然采用按键三次击球的设定，打出一个好球球员就会欢呼喝彩。针对掌机的特点本作加入了角色育成要素。本作可以实现最多 8 人的无线通信对战，玩家可以使用自己育成的角色与好友比赛。游戏中总共收录了 6 个大型高尔夫球场，随着角色的成长，球场的攻略方式也会发生变化。





◀场景规模庞大而华丽。

▶可以选择的服装和装饰品相当丰富。







# 到哪里也一起

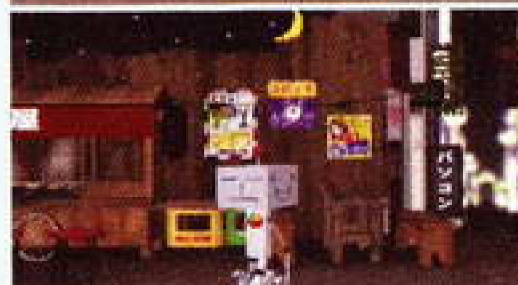
**到哪里也一起** PSP
どこでもいっしょ
◆SCEJ◆ETC◆预定 2004 年 12 月 16 日◆日版
◆1～8 人◆记忆要求未定◆5040 日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

井上多罗是 SCEJ 的吉祥物，在PS系主机上肯定少不了它的身影。《到哪里也一起》本身就是当初索尼为了推广 PocketStation 而设计的，与掌机渊源已久，因此在 PSP 上推出系列新作可以说是再适合不过的了。游戏的主要目的就是教所有角色学单词，学习了单词后的角色会成为你的另一个分身。根据你所教导的单词，城镇的景色将会随之改变。本作继承了系列独特的对话系统，支持最多 8 人的无线通讯功能是本作的最大特点。玩家可以 1 对 1 进行“名片交换”，也可以进行 8 人玩的“接龙”和“礼物交换”，在通信期间还可以让角色帮玩家传达一些传闻。另外本作还设计了“介绍模式”，在该模式中可以让游戏里的角色代玩家向朋友提问，例如你可以让井上多罗问即将生日的朋友：“有什么想要的东西吗？”这种通信功能与 NDS 内置的聊天功能倒是有异曲同工之妙。




▲《到哪里也一起》很好的发挥了 PSP 的无线通信功能。







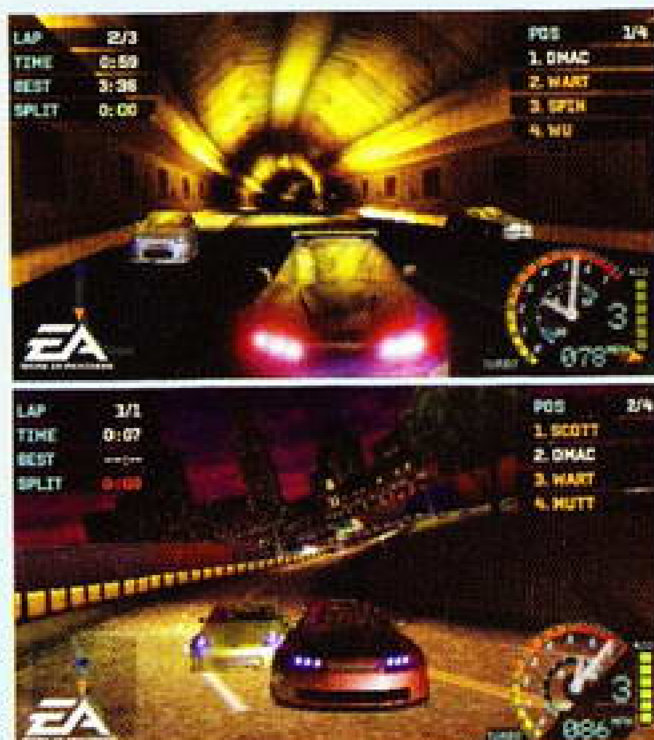




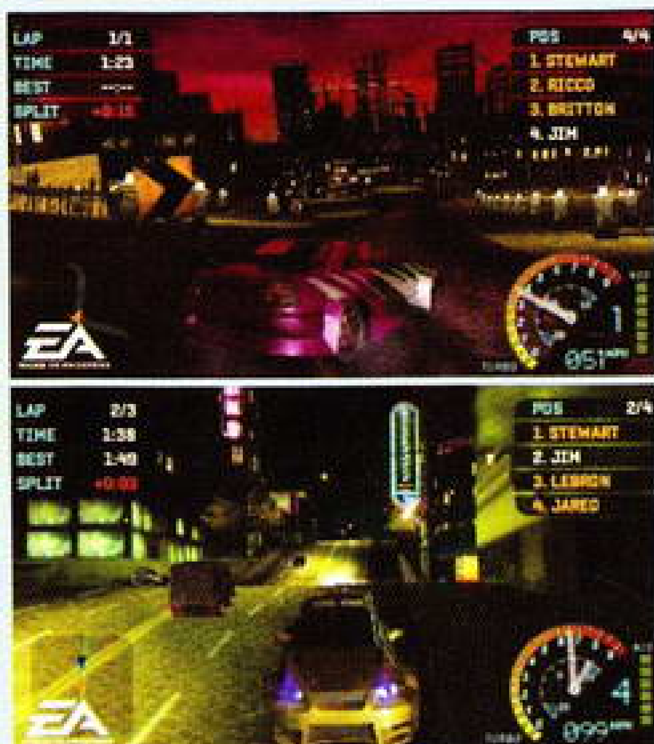
# 极品飞车 地下狂飚 竞争者

**极品飞车 地下狂飚 竞争者** PSP
Need for Speed Underground Rivals
◆EA◆RAC◆预定2005年2月17日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆5040日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

本作是EA新成立的200人制作团队Team Fusion的首批开发项目之一。本作中收录了10条专门针对PSP宽屏幕特点而设计的赛道，并且收录了不少专门为PSP版设计的赛车，包括美日两地的多种名车以及超高表现力的改装车。通过PSP的WiFi功能，无线对战时也有不少模式可以选择。本作的原创赛道中包括不少的高架高速公路，以及一些更具空间感的建筑，体现了家用机版也不曾具备的3D空间感。游戏中使用了不少的画面特效，例如急加速时出现的视觉模糊效果，与其它赛车碰撞时采用的微粒效果等。



▲锯齿现象比较严重、贴图也较为简单，不过车体流光溢彩的感觉得到了保留。



▲场景的纵深感相当不错。

# 新天魔界 混沌世代4外传

**新天魔界 混沌世代4外传** PSP
新天魔界 ～GOC Ⅳ アナザサイド～
◆Idea Factory◆S·RPG◆预定2005年2月4日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆5040日元
◆对应周边未定

Idea Factory的《新天魔界 混沌世代4外传》是PSP上首款正式公开的S·RPG，游戏的主角是拥有大陆最古老历史的王国——佐迪亚王国的王子阿伦。自从大陆上出现人类之后，人类之间的斗争比异种族之间的斗争还多，阿伦王子对此现象非常担心，他认为“人类犯下的罪要由人类自己的手来偿还”，于是他决定平定战争，让世界恢复和平。



本作中收录了《混沌世代》和《圣魔之魂》两大系列的多名角色。该作沿袭了PS2版的系统特点，游戏中玩家需要以内政确保军费和作战能力，通过“移动”指挥部下的武将进攻其它国家，然后以“战斗”进行俯视视点敌我双方士兵的战斗。地形对于各个部队的战斗将会造成很大的影响，玩家需要根据地形特征安排部队阵型。在战斗中满足特定条件时，武将还可以使用必杀技，效果根据武将的不同而不同。





▲游戏中最多可以进行30人对30人的大混战。

# 救世主之影

**救世主之影**
**Advent Shadow**
**PSP**

◆Majesco◆ACT◆预定 2005 年春◆美版
◆1 人◆记忆要求未定◆容量为定◆售价未定
◆对应周边未定


▲目前 Majesco 仅公布了本作的设计概念图。




"救世主三部曲"是Majesco投入巨资开发的大项目，由著名科幻小说家Orson Scott Card编写剧本。该系列的第一款游戏《救世主降临》(Advent Rising) 将于明年第一季度上市，同一时期PSP版的外传也将与玩家见面。不过在本作中，玩家扮演的并非系列主角Gideon Vyeth，而是女性雇佣兵飞行员Marin Steel。本作以三部曲中的重要分支情节为主线，Marin Steel要利用各种超能力消灭外星人。本作中有部分情节与"救世主三部曲"交叉，玩家在游戏中将会碰到Gideon Vyeth，而在家用机版的三部曲中Gideon Vyeth也会在同一事件中碰到Marin Steel。本作融合了动作游戏、间谍游戏和驾驶游戏的特点，游戏方式非常多样化。


▶游戏中有很多种交通工具可以使用。

# 英雄传说 白发魔女

**英雄传说 白发魔女**
**英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女**
**PSP**

◆Bandai/Falcom◆RPG◆预定 2004 年 12 月 16 日◆日版
◆1 人◆记忆要求未定◆5040 日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄




Falcom知名RPG系列《英雄传说》的3、4、5三作(卡卡布三部曲)将会被尽数搬到PSP上，其中第一款就是将于12月16日发售的《英雄传说 白发魔女》。该作根据《英雄传说3》制作，游戏以世界的危机和白发魔女的预言为线索，剧情美丽动人，被称为"诗一样的RPG"。作为复刻版，本作在剧本和视觉效果上都进行了大幅强化，故事总共分为9章，基本忠于原作，本作共有500多个剧情场面，剧本字数多达50万。游戏场景、地图和战斗场面全部实现3D化，队伍角色数量总共为13人，NPC和怪物数量超过500个。岩崎美奈子为本作设计了全新的角色插画。本作还加入了原创的开场动画和主题曲，每个章节之间也有精美的过场动画。本作的战斗系统也针对掌机的特点经过了重新设计，降低了难度和战斗持续时间。在菜单中能够看到世界年表，让玩家更加清楚本作的世界观和发生的事件。另外本作也加入了全新的宠物系统。


▲原作(上)与本作(下)的画面对比。


▲以全新 3D 效果表现的战斗画面相当华丽。


▲游戏中加入了大量精美的过场动画。



# 科林·麦克雷拉力2005

**科林·麦克雷拉力2005** **PSP**
Colin McRae Rally 2005
◆Codemasters/Six By Nine◆RAC◆预定2005年春◆欧版
◆1人◆记忆要求未定◆容量为定◆售价未定
◆对应周边未定

## 欧洲最强拉力赛车游戏登场！

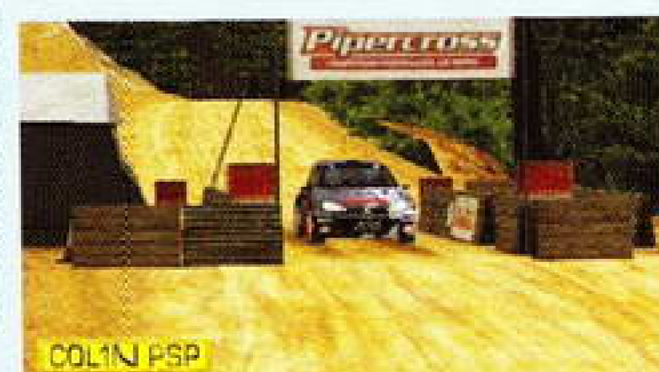


▲车内的驾驶员可以看得一清二楚。










Codemasters的“《科林·麦克雷拉力》系列”是欧洲最著名的拉力赛车游戏之一，从1998年在PS上诞生以来已经推出了5部作品。PSP版《科林·麦克雷拉力2005》根据之前发售的家用机版制作，游戏开发团队同样是系列开发商Six By Nine。本作中收录了超过30辆拉力赛车。丰富的拉力比赛、杯赛和锦标赛，游戏模式方面包括四驱锦标赛、职业生涯模式以及通过PSP无线局域网功能的多人游戏模式。根据掌机游戏随时随地可玩的特点，本作设计了自动存档功能，玩家的游戏进度将会被自动存储下来。

# 真·三国无双

**真·三国无双** **PSP**
真·三国无双
◆Koei◆ACT◆预定2004年12月16日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆5544日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上



▼同屏人物数量和多边形数明显比PS2版少，不过火爆的感觉依然如故。



▲选择关卡和武将后要进行地区和副将的选择。

在掌机上体现一骑当千的爽快感是PSP版《真·三国无双》的重要设计前提。本作主要分为“无双”和“自由”两种模式，在无双模式中，玩家可以选择各个势力的剧本、舞台以及武将，基本上沿袭了PS2版《真·三国无双3》的系统，并加入了“副将系统”和“地区分割”两大新要素。方向键用来选择要控制的副将，每位副将都有不同的特技。敌方斗志降到零的时候即可以进入下一个地区，我方的斗志或者兵粮用尽就Game Over了，不过玩家也可以通过攻下敌人的兵粮库获得兵粮补充。在一个关卡取得胜利后武将的能力会得到提升，并且会有新的副将加入。本作使用了与《真·三国无双3》的相同角色，总共有42名武将。游戏一开始可以选择的武将有15名。

## 一骑当千一手掌握！

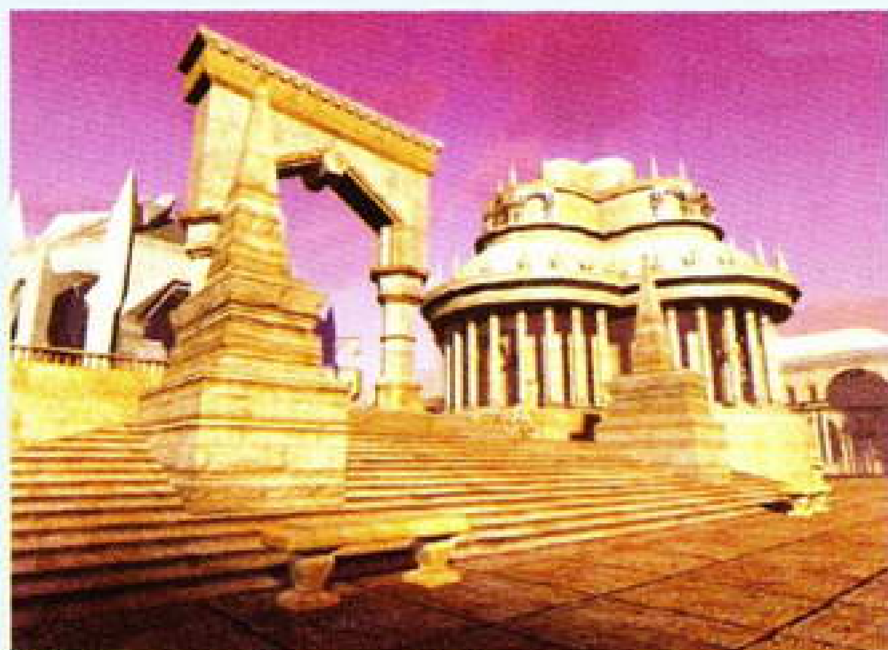








## 水银


▲游戏的舞台设定于世界各地的古遗迹迷宫中。

**水银**
Mercury **PSP**
◆Ignition Entertainment◆ETC◆预定2005年春◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆容量为定◆售价未定
◆对应倾斜感应器

《水银》是在今年的E3展上首次公布的，当时由于本作画面不是很优秀，加上仅是一款益智游戏，因而没有引起多大关注。不过根据近期欧洲媒体方面的消息，这款游戏可能将会是PSP上玩法最为另类的游戏。《水银》的主要游戏方式是让玩家控制水银球滚动，躲过重重阻碍打开各种机关到达目的地。游戏采用了非常精确的物理引擎，可以完美地计算出液态金属各个部位的物理状态，在水银球滚动的道路上会发生真实的扭曲、混合等状态。最为有趣的则是本作的操作方式。该作将会采用一个非常灵敏的运动感应装置，该配件可以插到PSP的USB插槽上。通过这种装置，玩家可以通过将PSP机体倾斜控制水银球前进，玩法类似GBA的《瓦里奥制造 大回转》。如果这样的游戏方式受到欢迎，说不定运动感应装置将会像EyeToy那样推出系列化作品呢！



▲PSP往哪边倾斜，水银球就会向相应的方向滚动。

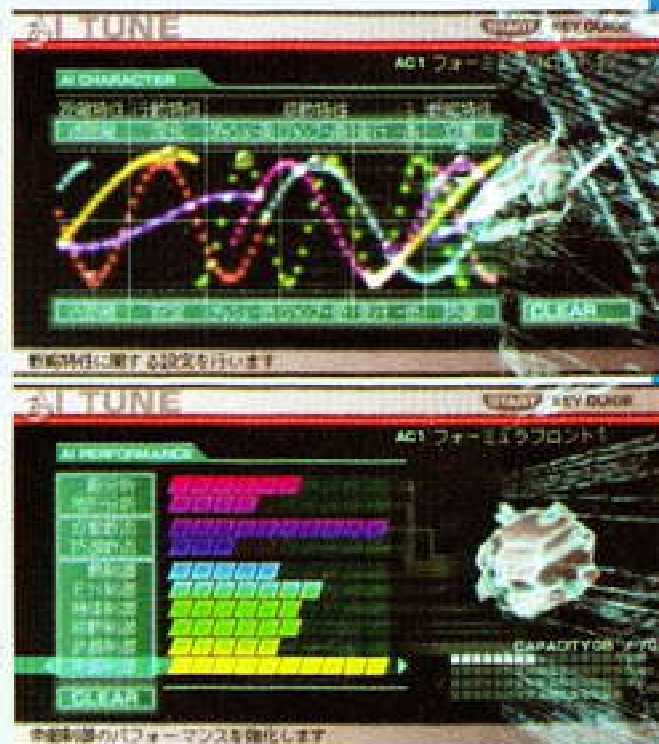
## 装甲核心 方程式前线

**装甲核心 方程式前线**
Armored Core: Formula Front **PSP**
◆FromSoftware◆SLG◆预定2004年12月12日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆5040日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄



▲战斗过程大约为3分钟，整个过程是无法控制的。

或许是为了最大限度的保留PS2版《装甲核心》火爆的战斗场面，《装甲核心 方程式前线》的游戏类型从动作游戏转变为战略游戏。在本作的游戏世界中，AC机器人的“方程式前线”比赛成为世界最流行的体育赛事。这些比赛是通过号称“建筑师”的人为AC机体设置AI性格，然后在战斗中AC机器人会在AI的指导下自动行动。因而“建筑师”的AI设定就成为机器人获胜的关键。在游戏中玩家扮演的就是这种建筑师。“AI TUNE”系统就是游戏中玩家制定AC机体AI的最重要的系统，该系统分为3个选项，Character确定AI的性格，设立适合战斗的距离特性。行动特性，移动特性等特征；Performance选项是综合地形和敌人因素设置战术；Operation用来确定总体战斗时间固定的情况下，使用不同武器的各个阶段所分配的时间。



▲“AI TUNE”的调整画面。



文 邪魔天使




火焰之纹章 圣魔之光石 GBA
ファイアーエムブレム 聖魔の光石
◆Nintendo ◆S・RPG ◆2004年10月7日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

# 火焰之纹章 圣魔之光石

## ——剧情鉴赏（下篇）

### 新的旅途

也许是奥尔森的背叛给艾瑞柯带来了巨大的打击，她觉得现在她应该出去走走，让自己的心平静下来。

“怎么了，艾瑞柯？”伊弗列姆看到妹妹如此伤心也很心痛，作为哥哥他觉得自己应该让自己的妹妹振作起来才对。




“我想起里昂了，最后一次跟他见面，刚好是一年半之前……”艾瑞柯的嘴角扯了一下，算是一个笑容，接着她将目光从伊弗列姆身上移开，望向了远方，从她那还算平静的语气中可以看出她的心情好了不少。

“是啊，在古拉德帝国吧，没想到这么快就过了一年半了。”伊弗列姆也不禁感叹道。时间真是一个奇妙的东西，在你没察觉的时候它总是走得比较快，当你注意到时，它已经走得很远了。

一年半之前……

“哥哥！里昂！真是的，你们两个在哪？”说要去神殿但一转眼就不见了身影，艾瑞柯焦急地寻找着兄长的身影，而且这次连那个平时温柔体贴的里昂也不见了，真是要急死她。

“这里，这里，艾瑞柯！快点，伊弗列姆都等得不耐烦了。”从远处传来里昂的声音，不过为什么听上去却有调侃的味道呢？

“你们两个，不是叫你们等一下的吗？”艾瑞柯嘟起小嘴不满地说道，赶紧顺着声音一阵小跑了过去。

“蜗牛，到神殿要准备那么长时间么？”伊弗列姆迎头就是一顿数落，不过艾瑞柯可不这么认为，女孩子嘛，让男孩子等那是应该的。




“伊弗列姆，不要那么说嘛。”里昂笑着赶紧打圆场，“对女性要尊敬和谦逊，这是一个王者必须的东西……马克雷加司祭是这么说的。”

“多谢，里昂果然与那个木瓜不同，温柔多了。”艾瑞柯得意地看了一眼伊弗列姆，似乎在说：看，这才是男人应该有的风度。

“我昨天在想该对神殿的圣火许什么愿，结果睡过头了，嘿嘿。”艾瑞柯吐了吐舌头，做了一个鬼脸。

“许愿？那是什么？”此时的伊弗列姆的脑袋上冒出了N个问号，他还从来没听说过艾瑞柯会许什么愿望。

“神殿中所供奉的圣火是在以前拯救世界的时候点燃的，据说可以实现前来参拜的人的愿望。”里昂算是被伊弗列姆打败了，估计这家伙除了枪术，其他的东西都还处于小白的级别。

“哎？我还不知道呢。”伊弗列姆敲了敲脑袋。

“老哥，你又会被马克雷加司祭骂学习不用功的。”艾瑞柯坏笑着对兄长说道，伊弗列姆似乎已经从她那淘气的眼神中猜出她正在幻想自己的老哥被骂得狗血淋头的样子。

“你不必提醒我……对了，你的愿望是什么还没说呢。”伊弗列姆也不是傻子，他才没那么容易被糊弄过去。




“我……那个……秘密。”艾瑞柯神秘地笑了一下。

“什么啊，真是无趣的家伙。”

“那么伊弗列姆你呢？”里昂忽然反问道。

“我？嗯……对了，要变得更强！”

“呵呵，果然像你的风格呢。”里昂捂住嘴笑起来，他的笑容就像那春天和煦的微风，总能带给人一丝暖意。

“老哥果然会这么说。”艾瑞柯两眼往天上一翻，她就知道自己的木瓜老哥一定会这么说的。

“怎么？你们这是在称赞我，还是把我当白痴？”伊弗列姆再怎么木也觉得这两个家伙的话中有话。

“当然是在称赞你啦，是不是，艾瑞柯？”里昂强压住自己的笑声不让自己笑出来。

“是啊，是啊。”艾瑞柯赶紧附和道。

“里昂你呢？你会许什么愿呢？”伊弗列姆狐疑地看着眼前的二人，知道跟他们两个在一起，吃亏的肯




定是自己，于是岔开了话题。

“我？我嘛……应该是希望大家都过得幸福吧。”

“呵呵，这很像你的风格。”伊弗列姆说道。

“是啊，真像你的风格。”艾瑞柯简直就是一个墙头草，这次她又跟自己的兄长站在了同一阵线。

“你们是在称赞我么？还是……”里昂故意装作很生气的样子盯着眼前的孪生兄妹。

“当然是在称赞你啦。”伊弗列姆以其人之道，还治其人之身。

“对了，为什么这么急去神殿？难道老哥又要干什么了？”艾瑞柯一脸怀疑地看着兄长。

“那个……”

“其实也不是伊弗列姆的错……”里昂顿了一下，瞟了一眼伊弗列姆，看他没有什么特别的反应，于是接着说道，“伊弗列姆对‘圣石’、圣火之类的东西几乎是一无所知，所以又惹马克雷加司祭生气了，他说作为一个将来要统治国家的国王，就必须知道什么是‘圣石’，必须尊敬它。”

“嘿嘿，自从来到古拉德我就老是被骂，完全没有一个要做国王的自觉。”伊弗列姆干笑了几声，不好意思地搔了搔头。

“但是提塞尔将军却很赏识伊弗列姆哦，他说伊弗列姆很勇敢，是一个当国王的材料。”里昂笑着说道。

“国王……”轻声念着这个词，伊弗列姆似乎觉得它离自己很遥远似的，“果然我还是没感觉啊……算了，鲁内斯就交给艾瑞柯了，我还是靠这把枪，以大陆第一的佣兵为目标吧。”

“哥哥！你怎么随便就说出这样的话！如果让父亲知道了，你知道他会多痛心吗？”听到伊弗列姆说出如此“惊世骇俗”的话，艾瑞柯真想敲他的脑袋。

“父亲？说句不好听的，我想他可能比我活得还久，现在我要做的就是向提塞尔老师学习如何将枪技练好。”也只有伊弗列姆能说出这样的话，这次艾瑞柯连反击都懒得反击了，她知道自己老哥的脾气是茅厕里的石板——又臭又硬。

“对了，里昂，你有什么要做的事情的吗？”伊弗列姆反问里昂道。

“我？我……”忽然被问到这个问题，里昂也不知道该怎么回答，是啊，他还从来没想过这个问题呢，“嗯……想成为父亲那样的人吧。”

“里昂当古拉德帝国的皇帝那是最合适的了。”艾瑞柯笑着说道。

“没、没那回事，我怎么能……”被艾瑞柯这么一赞扬，里昂的脸一下子就红了。

“但是看到父亲，我就明白了，皇帝的工作真是辛苦啊。每天几乎都不眠不休地为了成千上万的人民尽心费力，父亲他已经很累了，所以我将来如果能帮上父亲的忙那就心满意足了。”

“里昂真能干！”艾瑞柯赞道，她立刻将头转向自己的老哥，“哥哥你要向里昂学习才对！”

“说是这么说，但是……对了，艾瑞柯，你不如男装去当国王吧，你的身体一点魅力都没有，男装正合适。”

“啊哈哈哈……”忽然听到伊弗列姆这么说，连平时不苟言笑的里昂也大声笑了出来。

“哥哥！”艾瑞柯气得挥舞着粉拳就向伊弗列姆招呼了过去，可惜伊弗列姆的身手太敏捷，她一下都没打中，只能在那里干瞪眼。

“不知道里昂现在在做什么……比加尔德皇帝进攻鲁内斯，不知道里昂心里会是什么滋味……”将思绪从一年半之前拉了回来，艾瑞柯幽幽地说道。的确，不知道什么时候才能回到以前那样的日子，现在只有走一步算一步了。

“那家伙性格太温柔，不可能阻止自己的父亲的。不过现在的古拉德皇帝似乎没那么精明，但我认为这也不会是他儿子里昂能做出来的事情。”伊弗列姆还是很相信里昂的。

“嗯，如果我们三人能再次见面，那就好了。”

“会再见的，一定会……”伊弗列姆拍了拍妹妹的肩膀，坚定地说道。

回到弗雷利亚城，塔娜一听到伊弗列姆和艾瑞柯平安回来，高兴得飞也似的跑出了城。

“艾瑞柯、伊弗列姆，欢迎回来！”塔娜立刻就给两人一个热情的拥抱，“你们两个一起回来真像做梦一样，我每天都在祈祷，希望你们平安无事。我哥哥很快也会从前线回来了，到时大家再聚在一起谈谈吧。”




说曹操，曹操就到，塔娜刚说到哥哥，就有士兵起来报告，弗雷利亚的王子希尼亚斯从前线返回。

“哥哥，欢迎回来！你没事太好了。”

“当然，我怎么会让古拉德的那些杂兵弄伤呢，帝国将军和皇帝比加尔德都让我的弓牵制住了。”希尼亚斯王子取下背上的银弓得意地说道，虽然看上去像个

高傲的公子哥儿，但举手投足之间却流露出一种贵族的高雅气质，从他那修长而健美的身形上来看，显然有几手。

"好久不见了，希尼亚斯。"伊弗列姆走上前来笑着向希尼亚斯伸出了手。




"伊弗列姆？"希尼亚斯皱了一下眉头，暗叹自己怎么这么不走运，才从战场上回来就碰到了这个克星。

"好久不见了，希尼亚斯王子。"艾瑞柯一看到希尼亚斯立刻就跟这个老友道好。

"听说鲁内斯已经灭亡了，以前我不是警告过你们吗？看来是你们自己给了古拉德乘虚而入的机会。"希尼亚斯冷冷地说道。

"哥哥！你不要那么说啊！"塔娜听到哥哥说出那样不近人情的话连忙制止，"伊弗列姆和艾瑞柯已经没有父亲了，你还……"

"……你们父亲的事，真是遗憾。但是，伊弗列姆，现在最应该要做的就是早一点打倒古拉德，结束这场战争。"希尼亚斯还是那么没有感情地说道，接着他头也不回地转身离开。

"哥哥真是的，对不起了，艾瑞柯，伊弗列姆。"看到希尼亚斯离去的背影，塔娜不好意思地对伊弗列姆和艾瑞柯道歉。

"没关系，看到他还是这样我反而放心了。"伊弗列姆笑着说道，"从以前开始希尼亚斯就讨厌我。"

"那是因为哥哥他把伊弗列姆当成是竞争对手吧，他很讨厌输给其他人。作为一国之君、一个人、一个男人、一个战士……总之，他不想在任何方面输给伊弗列姆你。"

"塔娜，不要那么多废话。"又是希尼亚斯那冷冰冰的声音，他走上前对伊弗列姆传话道，"父亲正在举行军事会议，叫你们兄妹也参加。"




"嗯，明白了，正好我也要问很多问题。"伊弗列姆说着跟在希尼亚斯的后面来到了接见室，见到了海登皇帝。

首先，希尼亚斯报告了他的作战情况，但海登王对古拉德帝国发动战争的理由还是不是很明白，破坏"圣石"对古拉德帝国有什么好处，也是一个疑问。

"虽然我不知道是不是与这件事有关，但关于古拉德我听到了一些值得注意的话。梅尔，来。"伊弗列姆向身后招了招手，那个蓝发的小姑娘怯生生地走了上来，拉着伊弗列姆的衣角躲在了他的身后，生怕别人看到她似的。

"这位姑娘是……"看到小女孩，海登王疑惑地问到。

"背上还有……翅膀！哥哥，她是什么人？"忽然艾瑞柯注意到少女的背上有一对长得像蝙蝠翅膀状的物体。

"她叫梅尔，是我在古拉德境内偶然间遇到的。梅尔，你能不能把给我说过的话再说一遍呢？"伊弗列姆蹲下来轻轻抚摸着梅尔的头，温柔地说道。

"还是伊弗列姆来说吧……"梅尔似乎很紧张，她死死地抓住伊弗列姆的衣角。




"好吧，还是我来说吧，她很怕生。"无可奈何之下，伊弗列姆只好自己来道明事情的原委了，"总之，据梅尔说，她就是我们传说中所说的古代龙人族。"

"龙人！"听到这个词，艾瑞柯轻呼了出来。

"嗯，那是在'圣石'传说中出现的名词啊。"连海登王感叹道，因为他也是第一次看到真正的龙人族，"非人非魔，传说中孤高的种族。"

"梅尔，拜托了，还是你来说吧。"伊弗列姆请求道。

"……我们居住在……"梅尔终于开始对自己所感受到的事娓娓道来，"东边的暗之树海，但是……不知什么时候开始，我开始感受到南边有一股不祥之气。"

"是古拉德的方向，据她说这个不祥之气是从古拉德帝国王都散发出来的。"伊弗列姆在一旁进一步解释道。

"我和塞勒夫为了确认这件事来到了这里，但途中卷入了战争，所以走散了……"

"就这样，她就开始了一个人在边境毫无目的地流浪。"伊弗列姆说道。

"结果我被坏人骗了，被抓了起来，他们夺了我的龙石，还把我带到一个不知是哪里的地方。"说到这里梅尔全身都在颤抖，看得出当时的情形有多么可怕，"正在那个时候，是伊弗列姆救了我。"

"我潜伏在古拉德的时候偶然与梅尔相遇，最初听她说的时候也是不相信，直到她给我看了她的双翼，我才相信。"伊弗列姆继续说道。

"南方传来的不祥之气越来越强，它将唤醒魔物，而我就是要阻止这个。"梅尔说道。

"报告！"忽然一个士兵气喘吁吁地跑了进来。

"有什么事这么急急慌慌的？"海登王皱起了眉头。

"安置在塔里的弗雷利亚圣石……被古拉德军破坏了！"

"什么！"这个消息如同晴天霹雳，海登王一时间




说不出话来，“应该有很多士兵戒备才对，怎么会……”

“敌方的将领是‘虎目石’凯瑟达、‘莹石’塞蕾娜，我军不到半天就被攻破了……”

“‘莹石’塞蕾娜……”塞思听到这个名字略有所思，“仅次于提塞尔将军的比加尔德皇帝的心腹之一……”

“连这样的人也出动了，看来敌人对破坏‘圣石’早有预谋。”看到如此情况，海登王也陷入了混乱之中，但他很快就想到现在必须要做的事情，“没想到我们弗雷利亚的‘圣石’会被破坏，帝都中的不祥之气，各地蠢蠢欲动的魔物，还有比加尔德皇帝的侵略……这些还事情虽然还不能说明古拉德帝国的真正意图，但我们不能再袖手旁观，必须警告那些跟我们一样同样持有圣石的国家！如果比加尔德的目标是圣石的话，那么不仅是鲁内斯和弗雷利亚，东边的迦哈那和罗斯顿也危险了。要通知他们这个危机，要呼吁他们一起共同作战。”




“但是他们会信吗？”艾瑞柯还是有些怀疑。

“嗯……送传令过去也许不会相信……”

“那我去吧。”忽然希尼亚斯站了出来，“如果是弗雷利亚的王子亲自去的话，对方也不会怎么样吧。我去迦哈那王国缔结同盟协定。‘圣石’被破坏了，领内会出现魔物，这很危险，在这种情况下父亲你不应该分散兵力，所以我一个人去就可以了。”

“那么我去罗斯顿。”艾瑞柯说道。

“不行！我可不能让你去冒险。”伊弗列姆赶紧制止。

“放心吧，哥哥，去罗斯顿只要坐船渡过北海就到了，没什么危险。而且我发过誓了，直到夺回祖国鲁内斯为止，我要像哥哥你那样战斗下去。”艾瑞柯坚定地说道，她的语气不容人反驳。

“我明白了，那么我就向西进军古拉德帝都吧。”

就这样，三人开始准备各自的行程，看到妹妹忙碌的身影，伊弗列姆忽然觉得自己这个做哥哥的真是失败。

“说实话，我还是不想让你去，我只希望你在这等我回来。”伊弗列姆试图做最后的劝说。

“哥哥……没关系，不要担心我。去罗斯顿在我们三人中是最轻松的旅程，说起来我倒更担心哥哥你，与古拉德帝国正面交锋，太危险了……”

“怎么，不相信我？”

“那倒不是，我很清楚哥哥你的实力，你不会输给任何人。”

“哈哈，听你那么一说，我似乎有自信了。”伊弗列姆笑了起来，“我也想看看我到底能做到哪种地步，我不会乱来的，我可不想就这样扔下你就死了。”

“哥哥……”

“我一定会活着回来见你的，我答应你，艾瑞柯。”

“是，哥哥……”

## 第9章 利格巴尔多要塞

伊弗列姆从西侧开始以古拉德帝国为目标，从弗雷利亚城开始进军。占领了鲁内斯的古拉德帝国开始将魔手伸向了弗雷利亚，弗雷利亚王子希尼亚斯从水路上阻止了敌军，基本上阻止了敌人的进攻，守住了国境线。伊弗列姆将要把前线往前压，形成与弗雷利亚军的连携后再与古拉德军作战。但是，在古拉德领一方，有利格巴尔多要塞坚守阵地，这是一个易守难攻的要塞，对于弗雷利亚军而言，是个不小的阻碍。

与此同时的古拉德帝都。

“弗雷利亚的圣石也被毁灭了，但是，鲁内斯的圣石现在还不知道藏在哪里……”宫殿中比加尔德皇帝陷入了沉思，他那毫无血色的脸让人看上去有些害怕。随后，他下达了命令，“格雷和威尔塔，你们去追鲁内斯那对兄妹，把他们的手镯夺回来。格雷去追艾瑞柯，威尔塔去追伊弗列姆。”

“呵呵，艾瑞柯，那是个不错的女人。”威尔塔听到这个任务，显得无比的亢奋，他的血液开始沸腾起来，“哥哥伊弗列姆也是个有吃掉价值的猎物，我的血在沸腾，愉快的时候到来了！”

“凯瑟达、埃维，你们去摧毁剩下的国家的‘圣石’，凯瑟达去迦哈那王国，埃维去罗斯顿圣教国。”

“哈！我去迦哈那？真不爽。对于以前是佣兵的我而言，那里可是让人讨厌的故乡啊。”凯瑟达一听是迦哈那，不禁勾起了他以前的回忆。

“提塞尔，你去弗雷利亚讨伐伊弗列姆。”比加尔德皇帝给老将军下达了指示，让提塞尔去对付伊弗列姆，让这对昔日的师徒对决，显然是个特意的安排。

“请恕属下直言，陛下，对鲁内斯的人民，您想怎么处置呢？鲁内斯已经荒废了，贼盗屑小之辈四处横行……”提塞尔担心地说道。




“不用管他们。”比加尔德皇帝倒是回答得很干脆。

“但是……”提塞尔一时激动向前走了一步，塞蕾娜拉住了他。

“提塞尔大人，这是在陛下面前，请您注意一

下……"塞蕾娜提醒道，提塞尔不得不忍住疑问，退在了一边。

"塞蕾娜，你就在帝都待机，之后我会给你一个新任务。"

"是。"对于皇帝的命令，塞蕾娜是绝对的服从。

交待完任务后，比加尔德皇帝与里昂皇子招呼他们退下，然后起身离开。刚一走出大厅，提塞尔就叫住了他们。

"请等一下，陛下。恕我冒昧，请陛下一定要告诉属下原因。"

"……烦。"沉默了一阵之后，比加尔德皇帝冒出了这么一句。

"如果这是场有意义的战争，我会不惜自己的生命去战斗。但这次我无论如何也不明白，为了古拉德的利益，占领鲁内斯我没什么异议，但我听说现在鲁内斯没有领导者，处于一片混乱，如果是这样，到底为什么发动战争呢？这不过是戏弄士兵们，把他们往死亡里推而已！"由于激动，提塞尔的语气不禁加重了许多。




"提塞尔，一切事都是朕决定，你没有必要指手画脚。"比加尔德皇帝冷冷地说道，口气丝毫没有缓和。

"即使您要惩罚我，我要要说！陛下，请您再考虑一下，照这样下去，鲁内斯会……"

"提塞尔，你给我去弗雷利亚，讨伐率领弗雷利亚军的伊弗列姆。"比加尔德皇帝的语气还是那么坚决。

"陛下！"提塞尔痛苦地望着皇帝，希望他最后能醒悟过来。

"你难道没听见吗？"皇帝狠狠地瞪了提塞尔一眼，"提塞尔，你去弗雷利亚，讨伐率领弗雷利亚军的伊弗列姆。"

"……明白了……"提塞尔无奈地退下，他没有注意到，皇帝身后的里昂王子的眼中，有一个异样的神色闪过。

与此同时，伊弗列姆也到达了利格巴尔多要塞，但他并不知道弗雷利亚的塔娜公主偷偷跟着他也来到了这里，不过不幸的是已经被要塞里的敌人抓住了。

"放开我！"塔娜在作最后的反抗。

"哦，姿色不错嘛。"要塞的主人格布那双眼色迷迷的眼睛上下打量着塔娜，似乎要将她的衣服穿破，笑起来牵动了身上所有的肥肉，让人觉得想吐。

"我、我是来帮伊弗列姆的，你要是敢对我做什么奇怪的事，他是决不会原谅你的！"塔娜虚张声势地叫道。

"嗯，不错不错，这样火辣的女人我最喜欢。把她关到牢里去，我会整晚'好好'审问她的，啊哈哈哈哈……"想到得意之处，格布不禁淫笑起来。




"无、无耻的家伙。"塔娜恨恨地说道，但现在的她却无能为力。

"啊～我真蠢，说是要帮助伊弗列姆，结果又被抓了，那个古拉德的将军一直盯着我。天哪，伊弗列姆，快来救我吧！"关在在个叫天天不应，叫地地不灵的牢房，塔娜只好祈祷伊弗列姆赶快来了。

"那就是利格巴尔多要塞。"指着远处那高耸的城堡，塞思对伊弗列姆说道，"长年守护着古拉德领地的不落要塞，据说从没有攻进要塞内部的记录。"

"但是，如果不攻下它，就不可能进入古拉德帝国的领地。塞思，你怎么看？凭我们现在的战斗力，能攻破它么？"伊弗列姆问道。

"很难，地利和人数上面都是他们占优。"

"那人心方面呢？"

"您是说古拉德士兵现在的士气很低？"

"不错，因为古拉德帝国的突然袭击，所以现在我们和古拉德处于交战的态势，但之前我们都是同盟关系……不，比同盟更亲。就算比加尔德皇帝下达什么命令，但人心不会一下子就改变了的，比如帝国三军将被称为'黑曜石'的提塞尔将军……我的枪术就是他教的，如果他还是我所知道的那个提塞尔的话……"一想到自己的恩师，伊弗列姆不禁有些担心，"他不会期望会有这样的战争，他一定会听我的劝告的。而且皇子里昂还是我的好友，虽然他有些软弱，也许不能劝阻自己的父亲，但他现在应该跟我一样，对这次的战争都很心痛。"

"伊弗列姆殿下……"看着伊弗列姆，塞思也不知道该如何说。

"要塞里的敌兵当中，应该也有不喜欢打仗的人吧。那我们就要迅速突入占领，剩下的敌人投降的话，我们也不要为难他们了。"

"太乐观了可不是好事情。"塞思提醒道，他知道，现在王子需要一个人在旁边提醒他。这是战争，不是小孩玩过家家，也许一时的心软会带来杀身之祸，"但是相对从正面全军出击，属下觉得还是从长计议比较好。"

"为了结束战争，艾瑞柯已经向罗斯顿圣教国进发了，我不能一直待在这里！我们必须突破这里，阻止皇帝比加尔德！走吧！"




伊弗列姆率领队伍开始对这座不落的要塞发动了

攻击，果然不出伊弗列姆的所料，虽然这里号称不落的要塞，但士兵的士气却很低，他们对这场战争的意义还是觉得很迷惘。在说得了小女孩阿米莉娅之后，伊弗列姆在一间牢房前面看到了一个熟悉的身影。

“塔娜！你怎么在这里？”伊弗列姆赶紧砍断了牢房门的锁链。

“我想帮你，但却被古拉德的士兵抓住了。”塔娜看到伊弗列姆，几乎要哭出来了。

“是吗，总之没事就好。塔娜，你还是马上回弗雷利亚王宫，海登王应该很担心你。”

“不行！我要留下来帮你。”对于这个想法，塔娜倒是很坚决。

“不过似乎现在我们的立场是倒过来的，到底是谁帮谁啊……”

“那、那个……虽说如此……”塔娜的脸一下子就红了，眼泪也开始在眼眶里打转，“但、但是，我很担心伊弗列姆嘛……”




“我知道了，我知道了，不要哭，既然你那么说，就给我来吧。但是不要勉强，知道吗？”对于这种情况伊弗列姆最没办法，一哭、二闹、三上吊，女人的三大法宝啊。(^_^)

“果然还是伊弗列姆了解我。”一听伊弗列姆同意，塔娜立刻破涕为笑，不过伊弗列姆却觉得自己似乎被套了。

塔娜加入之后，伊弗列姆军的实力又有所增强，就在伊弗列姆要解决格布的时候，塔娜叫他把格布让给她，因为她要让那头肥猪知道，在《FE》中欺负女性的下场。

“伊弗列姆殿下，剩下的敌兵已经投降了。”塞思前来报告战后的情况。

“带一个队长级别的人来见我，我有事情要问一下。”在考虑了一下之后，伊弗列姆对塞思说道。

很快，塞思就带上来了一个小队长，看着伊弗列姆，那个小队长似乎有些害怕，不过他很快就被伊弗列姆那平易近人的态度吸引住了。

“我只会问你问题，如果你不想回答可以不必回答，但如果你想结束这场战争的话，那就最好与我合作。”伊弗列姆以退为进，虽然语气温柔，但态度却非常坚决。

“……你想知道什么？”小队长小声说道。

“古拉德帝国为什么会侵略鲁内斯？”

“不知道。这次战争是陛下下达的命令，陛下想什么，我们这种下人是不会知道的。”

“那么提塞尔将军现在在哪里？”

“帝都，提塞尔将军一开始就反对这场战争，连续几天给陛下进言，但陛下却丝毫不为之动容，而且还怀疑将军的忠诚之心，听说将军现在很危险。”

“是吗……”听到自己的老师如此，伊弗列姆稍微安下心来，“提塞尔……我老师果然还是原来的样子啊。那么里昂皇子呢？他现在在哪？为什么他不阻止自己父亲的行为？”




“……”

小队长沉默了一下，说道，“据传闻说，向陛下进言发动战争的不是别人，正是里昂皇子……”

“什、什么！你说什么！”这个消息非同小可，伊弗列姆忽然间脑袋变得一片空白，好一阵才回过神来，“不可能！他不会那么做！”

“伊弗列姆殿下，冷静！”塞思赶紧拉住了伊弗列姆，不让他更疯狂的举动。

在稍微收拾了一下心情后，伊弗列姆更加坚定了去古拉德的决心，他决定要直接面对提塞尔和里昂，要把事情的真相问清楚。

“但是殿下，提塞尔将军和里昂皇子都是古拉德帝国的人，如果战争不可避免，那……”塞思还是有所顾虑。

“不会的，提塞尔是我老师，他是什么人我很清楚，里昂是我的好朋友，我、艾瑞柯和他都是从小一起长大的。但是……如果，如果万一真要打仗的话，我也不会心软的。不管是谁，必须要打倒的敌人一定要打倒，这样总行了吧，塞思？”

“是，请原谅我刚才的无礼。现在陛下去世了，鲁内斯的王就是伊弗列姆殿下您，所以请不要因为感情而忽略了大局。”




“我明白，现在我的决定已经不是我一个人的决定了。我会让这场战争结束，与艾瑞柯一起重兴鲁内斯。这就是我的使命。”伊弗列姆深知现在自己的重担有多重，他也知道现在再也不会像以前那样为所欲为了，他的一言一行牵动着所有将士。

伊弗列姆找到了梅尔，希望她回弗雷利亚躲一下，但梅尔却告诉伊弗列姆，她已经感受到了龙石的力量以及不祥的瘴气，在梅尔的坚持下，伊弗列姆还是接着带上了这个龙人族的小女孩。不过有一点伊弗列姆不是很明白，梅尔作为龙人族年龄应该很大了，虽然是个小孩的样子，但也该有一把年纪了，但她为什么会称自己是“哥哥”。

“如果你叫我姐姐我也不介意，不过我的年龄应该再大一点，你叫我婆婆也行。”看着梅尔回答的眼神是

如此诚恳，伊弗列姆意识到自己问了一个很蠢的问题……

此时的古拉德帝都，皇帝比加尔德正向“莹石”塞蕾娜下达一个秘密的任务。

“塞蕾娜。”

“什么事，陛下？您有什么命令吗？”

“破坏那些‘圣石’。”

“如果是陛下您的意思，我塞蕾娜一定赴汤蹈火，在所不辞。”

“提塞尔现在已经向贝司隆去了，你率军去追他。”

“是，我将全力辅佐提塞尔大人。”

“不，你要杀了他。”

“什……”皇帝的命令居然是诛讨提塞尔将军，塞蕾娜大吃一惊。

“提塞尔是判徒，他私通鲁内斯，舍弃了祖国。对于逆贼，必须要惩罚！”皇帝的语气还是那么冷酷，没有带一丝感情，这种事情就好像是信手拈来的一样。

“但、但是提塞尔大人居然会背叛，这里面一定有什么问题……”塞蕾娜还想争辩，但比加尔德给了她一个冷酷的眼神，让她打了一个冷颤，“没什么……陛下所说的话不会有错，但是……但是……”

“塞蕾娜，这是给你的任务，诛讨提塞尔！”皇帝又把命令重复了一遍。




“陛下，请允许我再问一个问题。”塞蕾娜鼓起勇气问到，“曾经您在授予我将军之位的时候说过，我们帝国的将领不是侵略他国的武器，是保护人民的坚强后盾，我们的力量是为了人民而存在的。这句话我无时无刻都铭记在心，陛下，现在我还是抱有这样的想法……”

“去。”皇帝还是那么坚决。

“臣遵旨，我是帝国的将军，我是陛下的将臣，我是帝国的将军‘莹石’塞蕾娜……”塞蕾娜跪下接受了任务，然后一句话也没说就走出了皇宫。她知道，她应该相信眼前的这个皇帝，这个男人，即使他的话已经不再值得那么信任……

## 第10章 不忠之徒

古拉德帝国的将军提塞尔是伊弗列姆的枪术老师，曾经多次作为大使访问国鲁内斯王国。伊弗列姆从小就与他相识，两人虽然出身自不同的国家，但意气相投，很快就建立起了师徒的关系。为什么古拉德皇帝会发动战争，古拉德帝国所散发出来的魔之瘴气又是什么，也许见到提塞尔，就可以从他口中得到一些线索，伊弗列姆坚信这一点。

还未到港町贝司隆之前，伊弗列姆就从前来报告情况的弗雷利亚天马骑士团那里得知加尔齐诺共和国现在正爆发内乱，现在正与古拉德帝国派长老巴布洛率领的佣兵团交战。本以为去罗斯顿是最安全的，但没想到会发生这样的事情，伊弗列姆对艾瑞柯的安危很是着急。




“真想回去帮妹妹啊。”伊弗列姆自言自语地说道。

“伊弗列姆殿下！”塞思立即提醒他现在应该做什么。

“我知道，不要被感情所左右。”

忽然一阵强烈的地震传来，让众人吃了一惊。位于大陆南部的古拉德帝国本来就是一个地震频繁的国家，但震级都比较小，也没有人员的伤亡。但从现在的地震强度来看，似乎已经有加大的趋势，但不管怎样，这都不能阻止伊弗列姆前进的步法。

此时在贝司隆港町的提塞尔将军还是对比加尔德皇帝的命令百思不得其解。

“提塞尔将军。”正在提塞尔还在疑惑的时候，塞蕾娜已经来到了他的面前。

“啊，是塞蕾娜呀。哦，你是来帮助我的吧？”

“啊，弗雷利亚军很快就会从北方攻过来，请下达直接攻击的指示吧。”塞蕾娜的回答很不自然。

“嗯……敌方的将领是伊弗列姆吧？”提塞尔问道。

“是的，正是鲁内斯王国的王子伊弗列姆。”

“鲁内斯是我们的敌人，请将军下达命令！”看到提塞尔有些犹豫，塞蕾娜催促道，其实她并不想看到这样的情况，因为她也不想与这个出生入死多年的老将军兵刃相向。

“不，全军待机，我想先和伊弗列姆谈谈。”提塞尔并不想出兵，他还是想与伊弗列姆交流一下彼此的意见。

“果不其然，你想勾结帝国背叛帝国！”

“什么！”塞蕾娜这么一说，让提塞尔吓了一跳，他完全没想到塞蕾娜会这么说。




“提塞尔将军，你现在被怀疑有叛逆罪，扔下你的剑，现在开始听我的命令！如有抵抗，就地处决！”

“愚蠢！到底是哪个家伙诬陷我！”提塞尔非常激动，想不到自己一生对帝国忠心耿耿，却被说成是通敌的判徒。

“这是陛下的命令，陛下已经看穿你是个卑鄙的背

叛者了！觉悟吧！”塞蕾娜一挥手，手下立即将提塞尔包围了起来。




提塞尔这才知道，这并不是什么搞错了情况，比加尔德皇帝是要真真正正要置自己于死地！

与此同时，伊弗列姆已经赶到，他老远就看到了提塞尔被人追杀的情景，事不宜迟，他立即召集军队开始营救计划。另一厢，与塞蕾娜同行的威尔塔叫住了她。

“什么事？”一看到这个男人塞蕾娜就会无故产生一种厌恶的感情，怎么看他都不顺眼。

“塞蕾娜，现在你马上回帝都，陛下不相信你，这里已经交给我处理了。”威尔塔得意地说道。

“你说什么！”塞蕾娜的眼睛几乎要喷出火来，没想到这么荒唐的话这个无耻的男人都说得出来。

“陛下说你可能会跟提塞尔一样背叛，所以如果有必要，就把你们两个一起解决掉。”威尔塔修理着指甲，慢条斯理地说道。

“废话！陛下是信任我的！”

“那就回帝都问清楚吧，问一下你那‘温柔’的陛下。”威尔塔为而他皮笑肉不笑地说道，还做了一个“请”的手势。

“哼，你的话不值得相信，待我去向陛下问个清楚。”

“愚蠢的女人……”看着塞蕾娜离去的背影，威尔塔不紧不慢地说道。

此时伊弗列姆的提塞尔营救计划正式展开，帝国开始追击提塞尔，看来事情已经有所激化。途中塔娜还顺便说得了龙骑士库加，虽然他并不是很信任伊弗列姆，但塔娜的一句话还是让他情形了下来——现在保护提塞尔将军为重。

“提塞尔！”撩开挡路的敌人，伊弗列姆很快就杀到了提塞尔面前。




“这不是伊弗列姆殿下吗？你怎么在这里？”看到伊弗列姆，提塞尔是又惊又喜。

“为什么您会被古拉德帝国追杀？到底发生了什么事？算了，提塞尔，现在我最好还是保护你离开，有什么话待会再说。”

但提塞尔并没有听伊弗列姆的话，站在原地一动不动。

“提塞尔！”伊弗列姆有些急了。

“我是帝国三军将的‘黑曜石’提塞尔，这个名字和陛下，是我生存的价值，现在这两个东西我都失去了，我也就不用活了。”

“别开玩笑了！”伊弗列姆第一次发出了怒吼，“你是我的老师，我不会让你死！我听说比加尔德皇帝已经变得很奇怪了，但是你死了就能够救古拉德了吗？帝国的未来、人民该怎么办！我知道，对于帝国将军的你而言，现在变成了叛国贼是比死都要屈辱的事，但还是要活下去，为了更重要的东西活下去！”

伊弗列姆的一番话让提塞尔惊呆了，以前那个少年现在已经成长为一名真正的战士。

“好，我这条老命就交给你了！”

在塞蕾娜离开后，威尔塔也留下手下贝尔纳离开了。强敌一走自然要方便得多，很快伊弗列姆就消灭了敌军。

“伊弗列姆王子……你长大了，记得我教你枪术的时候，你还是个老爱认输的少年呢。”看着眼前这个英气勃勃的青年，提塞尔不禁感叹时间的确是成熟的催化剂。




“那也是承蒙您的指导了。对了，为什么老师你会被帝国追杀呢？”

“……”提塞尔并不想多说什么。

“告诉我，提塞尔，我想结束这场战争，你也应该跟我有相同的想法吧？”

“你知道，陛下是个很温和的人……”提塞尔现在再也不想隐瞒什么，他决定将自己知道的说出来，“不仅是帝国，他希望所有国家都能和平幸福。但从某一天开始，陛下发生了变化。”

“发生了什么变化？从什么时候开始的？”伊弗列姆问道。

“不清楚，不过说起那天发生的事……对了，是里昂皇子和暗魔导士研究出了‘魔石’。”

“魔石？”

“司祭和皇子是这么叫的，我是个武人，对魔术方面不是很了解，据说‘魔石’拥有比‘圣石’还要强的力量。”

“圣石……传说中封印魔王的东西，但魔石的力量居然在它之上……”伊弗列姆陷入了沉思，他完全不知道还有这样的事情。

“伊弗列姆……”忽然伊弗列姆身旁的梅尔拉了拉他的衣角。

“什么事？”伊弗列姆温柔地问道。

“我们从帝都感觉到的那种不祥之感……它能够吞噬人的心，会将一个人变成另一个人。不管那个人有多善良，都会变得很邪恶。”梅尔说道。

“也就是说，比加尔德皇帝的变化是因为受到不祥之气的影响了？与此同时，诞生了‘魔石’……”听梅尔这么一说，伊弗列姆也大致明白是个什么情况了，“提塞尔，‘魔石’现在在哪儿？”




“在帝都，里昂皇子拿着的。”

知道事情的真相后，伊弗列姆决定向帝都进发，他想与里昂谈一下。不过就在他们要出海时，之前出现过的神秘神官骑士少女又出现了，她告诉伊弗列姆，现在出海会遇到魔物，还会遇到幽灵船。不过伊弗列姆不想管这些事情，执意出航。

## 第 11 章　幽灵船

提塞尔将军所说的“魔石”，是古拉德帝国魔道研究出来的拥有比“圣石”更强力量的神秘之石。据说古拉德皇帝比加尔德的转变与“魔石”的诞生是同时的，伊弗列姆为了确认事实的真相决定从海路前往古拉德帝都。

此时，塞蕾娜马不停蹄地赶回了帝都，没有修整她就直奔皇帝所在的接见大厅。

“你为什么中断对提塞尔的处刑？”比加尔德劈头就问道。

“非常抱歉。但是，那是威尔塔他……”

“塞蕾娜，提塞尔已经背叛了朕跑到伊弗列姆那里去了，难道你也想背叛朕吗？”

“怎、怎么会！”对皇帝说出这样的话，塞蕾娜大吃一惊，因为以前皇帝从来没有对自己说过类似的话，比加尔德以前都是十分信任自己，绝不会说出怀疑臣子的话，“我是陛下的臣子，我的一切都是为了陛下而存在的。请陛下再给我一次机会，不管是什么命令，下次我一定会成功。”




“塞蕾娜，我有一件事拜托你。”里昂忽然对塞蕾娜说道。

“请说，里昂殿下。”

“我希望你顺路去趟扎尔布尔村帮我拿样东西。”里昂一字一句地说道，“那个东西叫‘龙石’。”

“龙石？”塞蕾娜还是第一次听到这个东西的名字。

“嗯，这是非常贵重的石头，这个世界只存在两颗。我偶然知道有个商人在卖其中的一颗，看上去只是普通普通宝石的样子，但却是我的魔术研究必不可少的东西。”

“明白了，这次我绝不会辜负陛下的期望。”

此时的伊弗列姆正站在甲板上欣赏着大海的美景，第一次看到又蓝又宽阔大海的梅尔也很是激动。

“嘿嘿，给你说个秘密，其实我也是第一次坐船呢。”伊弗列姆诡笑着给梅尔说道，“其实我也不知道大海居然有这么大呢。”

“是吗？但为什么你看上去却那么冷静？”梅尔好奇地问道。

“因为我是指挥官嘛，不能惊慌失措的，即使有那么一点点勉强，但还是要让大家觉得很有自信。”伊弗列姆拍了拍胸脯自信地说道。

“伊弗列姆，那个……”梅尔正要说什么，但被塞思的话打断了。

塞思带来的并不是好消息，他注意有一艘船一直在后面跟着，虽然有大雾，但塞思还是能感觉到穿上那些家伙不是人类。

塞思猜得没错，这些敌人并不是人类，而是埃维召来的魔物。眼球怪、石像鬼、骷髅士兵，这些只能在魔物字典中才能看到的怪物现在真实地站在了众人的面前，但它们并不能阻止伊弗列姆的步法。

“哈！”伊弗列姆奋力将投枪扔了出去救了一名同伴，当他走进去看看情况如何时，才发现是个有点面熟但不知道名字的美貌少女。

“你是……”伊弗列姆努力回忆眼前这名少女是谁，他似乎有印象，但突然间一下子想不起来了。




“陌生的旅人啊，请放心，我是来帮助你的。”少女的手划着十字，像是在唱歌似的说道。

“你是谁？在这里做什么？”

“你难道没有听说过传说中的退治魔物的美少女？”少女的眼睛瞪得老大，似乎不相信伊弗列姆所说的话。

“是啊。”

“啊……”少女失望地后退一步。

“你没什么吧？”伊弗列姆看她摇摇欲坠的样子关心地问道。

“没关系，不要管我，我只是有点想哭而已。”

“你在这里哭让我很为难耶，小姐……”一听到哭伊弗列姆就没辙了，“你看，我们正被魔物所包围，如果你对圣杖有心得的话那就帮帮我们。”

“好，没问题，请看我华丽的表演吧！”一听伊弗

列姆这么说，少女破涕为笑，不过伊弗列姆可是狂汗。

接下来少女说服了自己的那个狂战士同伴，有了两个人的帮助很快就将魔物消灭干净。




"啊，这下终于守护了正义。"少女舒心地感叹道。

"多谢你的帮助。"虽然少女所起的作用不是太大，但伊弗列姆还是向她道谢。

"没关系，我叫拉切尔，现在为了正义与秩序，正在进行魔物退治的工作。"少女终于作了自我介绍，"对了，我好像在哪里见过你……是了，我跟一个和你长得很像的女性有过一面之缘。"

"艾瑞柯？她是我妹妹。"说跟自己长得很像的女性，那自然是自己的孪生妹妹了。

"艾瑞柯？那不是鲁内斯公主的名字么？而且你看起来也很有气质……"看来这个叫拉切尔的少女知道的事情还不少。

"我是鲁内斯的王子伊弗列姆，现在正和古拉德帝国作战。"伊弗列姆也打开天窗说亮话，如果对方是敌人他也毫不畏惧。

"好，如果可以的话就让我加入你们吧！"拉切尔也很爽快。

"但是我们正和古拉德进行正面的交锋，很危险。"

"没关系，我已经有所准备了。"少女清了清嗓子继续说道，"听好了，不要慌，实际上……我就是罗斯顿圣教国的神圣公主！"

"你是……罗斯顿的公主？"伊弗列姆吃了一惊。

"是的，我为了一件必须做的事情秘密出行，鲁内斯王子伊弗列姆殿下，我们罗斯顿王国是你的同伴，我们共同的敌人就是古拉德帝国！"事情看来很简单了，伊弗列姆也没想到这么容易就和罗斯顿圣教国达成了同盟关系，虽然他觉得那个公主有点古怪……

## 第12章 登陆，泰泽海港

船很快就到达了泰泽海港，但是，伊弗列姆与塞思在商榷今后战斗准备时却出现了相反的意见：塞思认为现在我方队伍已经身处敌阵，不如放弃后方物资补给的防守，将全军集中在一起大举进攻；而伊弗列姆却认为正因为身处敌方阵营，补给就显得相当重要，无论如何也不会放弃补给部队的防守工作。就在两人意见僵持不下时，敌人的部队已经悄悄接近，而伊弗列姆也没有察觉到梅尔的一些变化……




"古拉德的诸君，你们是帮废柴！利格巴尔多要塞已经陷落，提塞尔已经背叛，古拉德帝国军队的名声已经扫地！我们这样就完了吗？我们就这样一直输给那个废柴王子投降了吗？不会！战吧、战吧、战吧！击毁他、击毁他、击毁他！干掉伊弗列姆那个混蛋！""虎目石"凯瑟达叫嚣着，正在对古拉德士兵"鼓舞士气"，但埃维的到来打断了他的演说。

"你不是去迦哈那吗？在这里干嘛？"

"哼，老头，你很罗嗦耶，迦哈那不用担心。我已经制定了计划，你就等着看好戏吧。事实上迦哈那将因为内乱而崩溃，现在就像是个熟透的果子一样。"

"不过我听说艾瑞柯已经向那边进发了，可能会妨碍你的计划，你还是赶紧跟我一起回帝都吧。"埃维又诡异地笑了一下。

凯瑟达一听这个消息，觉得事情看来没有想象中的那么简单，而且对于艾瑞柯，他也不得不提防，于是将这里交给副官后就立刻与埃维离开了。

伊弗列姆一方，对于忽然出现的魔物，伊弗列姆产生了巨大怀疑，因为他觉得这些魔物就好像是与古拉德军合作一样。

"那个……你好，我叫尤恩，是个见习魔道士……"忽然一个小小的声音响起，伊弗列姆定睛一看，原来是个魔道士打扮的少年，"我在找一个叫玛丽卡的人，我能不能跟你们一起啊，我会有用的，我会用老师亲自传授的魔法将敌人打倒！"

"啊……"




伊弗列姆看着这个天真的少年也不知道该说什么，既然这样总不能把他放在这个魔物众多的地方吧，反正队伍中多一个人也无妨，于是伊弗列姆就带上了这个小家伙。

"啊，是玛丽卡！"尤恩眼尖，再加上玛丽卡漂亮的容貌和那一头显眼的紫色的长发，尤恩在老远就看到敌方部队中玛丽卡的身影。

"尤恩，你怎么在这里？"玛丽卡在这种敌方看到尤恩也是很吃惊。

"玛丽卡，是不是佣兵工会把你介绍到这里来的？是不是说会与杰斯特队长一起？"虽然尤恩人小，但脑袋还是很灵活，他知道自己这个朋友脑袋有点木。

"是，但是队长不在。"果然不出尤恩所料。

"你搞错啦，队长在另一边做事，不过他说他很快就会过来。"

"真的？"

"对。"

"好，我们走。"说着玛丽卡就开始准备行装。

"喂，等一下。"虽然知道玛丽卡是行动派，但没

想到她这么快就准备闪人，"这些人也会往东边去，在见到队长之前还是跟他们在一起比较好。"

"明白了。"玛丽卡果然是惜字如金，除了杰斯特队长，她从不会多说一个字。

敌人很快就清除干净，伊弗列姆决定现在这里整顿一下，补给一下物资，不过还是得注意敌人的增援，现在是要在最短的时间内解决休息和物资补充。

"梅尔呢？不在吗？"伊弗列姆向四周望了一下，发现不见了梅尔的踪影。

"是的，早上就不在了，也许是自己到外面去了吧。"塞思回答道。




"去哪儿了？有没有人看到他？"

"巡逻的士兵说看到一个往东边去的少女。"

"赶紧进行行军的准备，我们要立即往东边前进了！"伊弗列姆立刻下达了指示。

"伊弗列姆殿下……"塞思又想提醒他作为一个领导者应该有的立场。

"帝都也在东边，这决不是感情用事。塞思，你说过，我要完成一个作为指挥官的使命，我不仅是个人，还是个指挥官。如果我治理国家，总有一天会有什么东西要我必须作出选择，但我不会很简单地就将作为人的感情丢掉，在完成之前，我是不会放弃的。不管是国家也好，是人也好，我会来找拯救所有事物的道路，这才是我所认为的一个国王应有的样子。所以，我需要你的力量，塞思。"

"我明白了，既然伊弗列姆殿下这么决定，我将全力以赴！"对于伊弗列姆这么说，塞思没有生气，反而觉得很高兴，因为他看到伊弗列姆又成长了。

## 第13章 莹石的誓言

为了寻找失踪的梅尔，伊弗列姆来到了扎尔布尔湿草原，他从士兵的口中得知梅尔向东边走了。途中，伊弗列姆了解到梅尔现在和帝国将军之一的塞蕾娜在一起，看来为了夺回梅尔，一场激战是在所难免了。




"这就是龙石？"看着手中那颗晶莹剔透的金色石头，塞蕾娜不禁被其神秘所吸引了。但她现在最矛盾的却是必须在攻击伊弗列姆和立刻将龙石带回帝都之间作出选择。

"那个……"一个细小的声音忽然在塞蕾娜身边响起。

"谁！"军人的警觉让塞蕾娜立即作出了攻击的准备。

"请你把那颗石头还给我……"原来是梅尔，她已经凭借与龙石之间的共通力量找到了这里。

"你是谁？"塞蕾娜看着眼前这个可爱的小女孩好奇地问道。

"请把那颗石头还给我……拜托……你叫我做什么都可以。"梅尔楚楚可怜地望着那颗龙石，希望塞蕾娜将它还给她。

"为什么你要这颗石头？"塞蕾娜问道，"你是什么人？你不是帝国的人，你从哪里来的？"

"如果没有它……我……拜托请还给我。"梅尔几乎要哭出来了。

"回答我的问题！"塞蕾娜丝毫没有让步。

"我叫梅尔，是从暗之树海来的，但被坏人骗了，他拿了我的石头，还想把我带到什么地方去。这个时候伊弗列姆殿下救了我，之后我就和伊弗列姆王子到这里来了。"梅尔一五一十地将自己的情况告诉了塞蕾娜。




"你和伊弗列姆王子？"听到这个名字塞蕾娜的心不禁一紧，"这样的话我就不能把它还给你了，你能不能一起去一趟帝都？"

"等一下，你是帝都的人？"听塞蕾娜这么说，梅尔忽然想到一件事，"你所认识的人当中，有没有变得很怪的人？"

"你这话是什么意思？"塞蕾娜提高了警觉。

"我的意思是说，你周围的人有没有态度变得很怪的人？就是变得跟以前完全不一样。"梅尔解释道。

"为什么你会知道……"塞蕾娜忽然想到了那个人。

"那是因为我感觉到一股不祥之气，我是为了阻止那个而来到这里的。"

"你能不能将事情的详细情况告诉我，不过如果是假的，就当心我不客气了。"现在塞蕾娜对梅尔所说的话兴趣是越来越大了。

"好，我会把我所知道的一切都告诉你。"于是梅尔将不祥之气以及人的行情忽然大变的事情告诉了塞蕾娜。

"原来如此，梅尔，你的话我很明白，但我还是不能完全相信……对，我不能相信……但如果这事是真的……那么陛下已经……"塞蕾娜现在完全陷入了矛盾之中，一方面她不想相信这是事实，但一方面梅尔的话又叫她觉得这件事是真的。

"塞蕾娜小姐？"梅尔很担心地看着塞蕾娜。




“莹石，这是我被任命为帝国将军的时候陛下赐给我的，这颗宝石是值得骄傲的帝国将军的证明，是古拉德的宝物……虽然是很多年前的事了，但一切都好像是昨天发生的一样。陛下那温柔的微笑，充满威严与慈爱的声音……”

“塞蕾娜小姐……你喜欢陛下吗？”梅尔小声问道。

“你、你说什么啊！”被一语中的塞蕾娜忽然慌了起来，脸也因为羞涩而露出了一团红晕。

“我明白，他对塞蕾娜小姐到底有多重要呢？”

“陛下是个温柔的人。我出身于平民家庭，在一个贫困的山村过着穷苦的日子，不用说交税了，就是度过冬天我们都必须卖命才行，那个时候我听说帝国送来了食物，还是陛下亲自送来的。”塞蕾娜越说越激动，她望着远方，似乎又看到当时的情景，“如果是其他国家的国王也许会认为这是件愚蠢的事情，不过是为了博取人们的好印象罢了，但贤明的陛下却知道，这是在反省自己所处的立场，所以即便如此他还是要来拯救我们。从那时开始，我就立志要去帝都，要做一名骑士，我要为了他而活。他的梦想就是我的梦想。”

“塞蕾娜小姐……”看着塞蕾娜，梅尔不禁有些心痛，也许她一辈子都不会明白这样的感情，但她现在知道，眼前的这个人只是个喜欢上一个男人的普通女人，是一个为了那个男人的理想可以做任何事或者说放弃任何事的女人，即使那个男人已经不是以前的那个男人了……

“梅尔，你说那不祥之气会让一个人变成另一个人，是吧？”

“是的。”

“那么有什么方法可以治好呢？”

“对不起……没有……”梅尔摇了摇头。

“是吗……”塞蕾娜略有所思地低下了头。




正在这时，士兵传来了伊弗列姆的军队已经接近的消息，而塞蕾娜也做下了最后的决定。

“梅尔，我会放了你，你可以回到伊弗列姆的身边，但我不会把‘龙石’还给你。我发过誓，不会再违背陛下的命令，告诉伊弗列姆，如果要拿回‘龙石’，就将我打倒吧！”

“怎么会……”

“快走！这里马上就会变成战场了！”塞蕾娜下达了最后的指示，“全军出击！为了古拉德帝国！”

塞蕾娜有预感，这将是她最后之战，她已经作好了必死的觉悟。

“梅尔！”看到梅尔平安回来，伊弗列姆非常高兴。

“我又让伊弗列姆担心了，我说过不会给你添麻烦的，对不起……”




“没关系，我也没看好你啊。战斗马上就要开始了，你还是退到后方去吧。”

“伊弗列姆，那个人是好人……”

“我知道，我会尽可能说服她的。”伊弗列姆爱抚着梅尔的头温柔地说道。

很快，这片湿草原就成为了战场，玛丽卡所寻找的佣兵队队长杰斯特也及时地赶了回来，与他一起的还有尤恩的姐姐特缇斯。

这场战斗也许是伊弗列姆至今为止最惨烈的战斗，看着敌人一个一个在自己面前倒下，伊弗列姆却怎么也高兴不起来，他似乎已经感觉到塞蕾娜那必死的决心！

“你就是塞蕾娜？”伊弗列姆终于冲到了帝国将军的面前，在他面前站着的，是一名气质高雅的成熟女性。她的眼中充满了坚定，湿草原的风吹动着她那金色的长发，手中的闪电发出丝丝的鸣叫。

“你就是伊弗列姆王子吧？”塞蕾娜平静地问道。




“你已经听梅尔说了吧？赶快退兵！皇帝现在已经疯了！”

“我知道。”塞蕾娜还是显得那么平静。

“知道为什么你还……”

“我是帝国的将军，陛下的命令就是一切！”

“愚蠢！既然已经知道皇帝已经疯了，为什么还这么执迷不悟！这真的是忠诚吗！”伊弗列姆在作最后的努力，希望眼前这个女人能够醒悟。

“伊弗列姆王子，看来你还是不明白啊。我知道这很愚蠢，但我是骑士，我只能选择这条道路。”

“塞蕾娜，投降吧，我不想杀死你！”

“打倒我？不要自以为是了，鲁内斯的王子伊弗列姆！我可没打算在这里被你击败，作为帝国将军，我会全力将你打倒！”




塞蕾娜的最后一战终于拉开了帷幕，炽热的烈火与呼啸的闪电划破了长空，金发的魔法骑士咏唱着鲁尼文字。但当冰冷的长枪穿透她的身体时，一切都结束了。

"我……好累……这样……我也……"塞蕾娜慢慢地躺在了草原上，她的嘴角露出一丝微笑，似乎这并不是死亡，而是重生。

"梅尔，这是你的龙石吧……"伊弗列姆将龙石放在了梅尔的手上，但梅尔看起来一点也不高兴，眼泪一滴滴地滴到龙石上。

"龙石明明已经拿回来了，为什么我会那么悲伤？伊弗列姆，为什么？塞蕾娜小姐是个好人，当她说起陛下的时候，显得是那么幸福。为什么塞蕾娜小姐会死？为什么要战斗？"

"对不起，虽然说得她是最好的结果，但如果不行的话，只有将她打倒，即使这是错误的……我也有不能后退的理由。"

"对不起，我不是在责怪你，伊弗列姆。我原来想，如果那股不祥之气消失的话，一切都会变得很美好，但是外面的世界是不一样的。不仅是坏人，连好人也会死，怎么样才能让好人不死呢？"

"不知道。"伊弗列姆也显得无可奈何，"为了寻求答案，我会向帝都前进，到了那里，一切都会明朗的。"

为了各自的信念，这，就是战争……

## 9 第 14 章 父与子

梅尔平安无事地回到了伊弗列姆的身边，古拉德的骑士塞蕾娜并没有将梅尔作为要挟伊弗列姆的人质，一直战斗到了最后。伊弗列姆决定一定要解开围绕在古拉德皇帝身边的谜。伊弗列姆向着帝都进发了，皇帝比加尔德就在那里……




望着古拉德帝都的城堡，伊弗列姆感慨万千，两年前的记忆还历历在目。

"古拉德用自己所持的'圣石'的力量将魔王的邪恶灵魂封印了起来，封印魔王的古拉德的'圣石'被称为'炎之纹章'，现在已经成了古拉德帝国的无价之宝……"里昂翻出一本书，上面写着"建国皇帝古拉德"几个字。

"好厚，而且字还那么小。"一看到书伊弗列姆就觉得头疼，何况还是很厚的那种。

"不读不行啊，要不又会被马克雷加司祭骂了。"里昂摇了摇头，无奈地看着自己的好友。

"这玩意又不能动，真无聊。不过，里昂你教的东西我就很容易明白。"

"真是的，不过你来请教我我还有点高兴呢，因为伊弗列姆你是我的目标啊。你那么强，又勇敢，还那么帅，对了，下次你教我枪术吧？老是输给艾瑞柯，太丢人了。"说到自己的短处，里昂不禁脸红。

"好，明天开始就修炼！"伊弗列姆高兴得叫起来。

一阵地震将伊弗列姆的思绪拉了回来，梅尔感觉到从帝都中传来一种诡异的感觉，看来应该就是里面了。而此时的里昂却站在父亲比加尔德面前自言自语……

"父亲，我是不是很蠢？我一直不能接受你死去的事实，所以现在……如果我再振作一点的话……"

这时，士兵传来伊弗列姆袭击的消息，而里昂的神情也发生了巨大的变化……




伊弗列姆很快就冲到了王座的面前，连他自己都有点不相信这个事实。

"比加尔德！"望着坐在王座上的那个男人，伊弗列姆不禁怒吼道，"为什么要侵略鲁内斯，为什么要杀死我父亲！"

但比加尔德皇帝并没有回答，像是一个木偶一般，眼神也是那么呆滞。

"回答我，比加尔德！"伊弗列姆冲向了比加尔德，并且轻松地干掉了他，但很快，比加尔德的尸体忽然变成了一团黑色的粉末。

"怎么会这样！"伊弗列姆不禁惊呼了出来。

"应该是暗魔道之类的东西。"塞思猜测道，"总之城内制压已经完成，我在城里再继续调查。"

"我也去，里昂应该在某个地方。"于是伊弗列姆也开始调查城内，忽然他看到一束光闪过，顺着那个光，伊弗列姆来到另一个地下室，而里昂就站在里面。

"呀，是伊弗列姆啊，我正等你呢。看来你胜了我的父亲，果然还是你强啊。"里昂诡异地笑着对伊弗列姆说道。

"里昂，是你吗？告诉我古拉德到底发生了什么事？"看到好久不见的好友，伊弗列姆急切地想知道事情的答案，忽然他觉得气氛有些不对，"为什么你会在这个地下室里？你没有阻止你的父亲吗？难道……发起战争的真的是你！回答我，里昂！你不是比谁都讨厌战争吗？"

“我……我……我……唔……”里昂手捂着头有些痛苦，但很快又恢复了正常，“我一直在等待这一刻的到来，让这个世界成为古拉德帝国……不，成为我的东西！从小孩子的时候我就这么想了，所以才接近你和艾瑞柯，因为我要知道鲁内斯的弱点，从哪里攻击才好。拖你们的福，我学到了很多，你们只是可怜我，其实内心很蔑视我的。”

“不对！里昂，那不是真的！”




“终于，机会来了。我代替无能的父亲策划了一切，然后毁了你的鲁内斯，还杀了你的父亲。”

“你骗人！里昂，你……”伊弗列姆现在已经不知道说什么才好了。

“对了，告诉你，你父亲是怎么死的……他是笑着死的。你父亲虽然弱，但很努力。”

“闭嘴，里昂！不准在污辱我父亲，要不然……”伊弗列姆握紧了双拳，他现在恨不得将里昂痛扁一顿。

“生气了？”里昂冷笑了一下，“你是阻止不了我的，古拉德和弗雷利亚的圣石已经摧毁了，迦哈那的圣石也将会被毁掉，能够阻挠我的，还有两个……都破坏的话就能实现我的愿望。”

“里昂，你……”

“伊弗列姆，你是会妨碍我，所以尽量……唔……”里昂又捂着头，显得很痛苦，“虽然想跟你打，但现在我还不在状态，那么再见了，如果你能活到那个时候。




我要亲手了结你，就像了结你父亲一样。”

说着里昂一转眼就不见了，只留下呆在原地的伊弗列姆。此时传来报告，在地牢中发现了一个囚犯，这个囚犯正是当年与里昂王子一起研究黑暗魔法的暗魔道士诺尔。他告诉伊弗列姆，原来比加尔德皇帝在一年前就因为重病驾崩了，但里昂皇子却想将他复活。古拉德的“圣石”拥有不可思议的力量，封印着魔王的灵魂。于是里昂开始不眠不休地研究这颗“圣石”的力量。终于，圣石被他一分为二，一颗是“圣石”，而另一颗则是力量还在“圣石”之上的“魔石”。靠着“魔石”的力量，里昂复活了自己的父亲，并且破坏了“圣石”，还声称要破坏大陆上所有的“圣石”。从那一天开始，里昂就像变了一个人似的，马克雷加司祭经常劝说里昂，但最后还是难逃被处刑的结果。

接着诺尔将伊弗列姆带到曾经安放古拉德“圣石”的地方，将古拉德的双圣器——魔典格雷普尼尔和黑斧贾尔姆交给了他。正在这时，弗雷利亚的天马骑士传来了消息——身处迦哈那的艾瑞柯和希尼亚斯遭到了古拉德帝国“虎目石”和“月长石”的袭击，现在正处于苦战。伊弗列姆事不宜迟，立刻向迦哈那出发了。

## 第15章 灼热的黄沙

艾瑞柯现在正处于危险的境地，迦哈那王宫也在古拉德帝国将军凯瑟达的进攻下沦陷，舍弃王宫开始撤退的艾瑞柯正受到敌人执着的追击，现在已经到达了沙漠。伊弗列姆为了救自己的妹妹，没有等弗雷利亚的军队，率领队伍向迦哈那出击。

“那是迦哈那城？似乎已经被破坏了。”远远望去，昔日沙漠中的古城已经破烂不堪，冒着的黑烟似乎述说着战争的无情。现在“月长石”威尔塔、“虎目石”凯瑟达包围着王城，面对现今帝国最强的两名将领，伊弗列姆也不得不小心行事。

另一边，艾瑞柯与希尼亚斯王子以及贤者塞勒夫已经从王城中逃离了出来，不过这只是暂时的，敌人的追兵紧随其后。

“艾瑞柯！”伊弗列姆杀开了一条血路，当他看到妹妹时又惊又喜。

“哥哥……啊，不是幻觉，真的是哥哥！”艾瑞柯也不敢相信自己的眼睛，还以为自己是在做梦。

“当然是真的，如假包换。”伊弗列姆拉着艾瑞柯的手，把手放在了自己脸上。

“等一下，现在解决敌人先。”伊弗列姆忽然发现现在是在战场上，不是痛哭流涕兄妹相认的场合。

“哥哥……跟以前一样，总是喜欢保护我。”看到伊弗列姆那个样子，艾瑞柯反而笑了出来，看来这么长时间没见，哥哥还是老样子啊。




“哟，好久不见啦，凯瑟达。”约书亚面对古拉德帝国的“虎目石”很随意地打了声招呼，就好像两个老朋友多年不见的重逢一样。

“约书亚？是你这家伙，几年不见了。”凯瑟达一看到约书亚也很亲热。

“两年了，你都在干什么？”约书亚问道，“酒场的老爹还在为你老是赊帐而生气呢。”

“可恶，那个老家伙还活着啊。其他的佣兵兄弟还好吧？”

“啊，还好，不过有几个在战斗中死掉了。”

“是吗……呵呵，那个时候真是愉快啊，约书亚。我们两人每天都往战场跑，然后又回酒场犯傻。”

“是啊，你喝得烂醉就拉着我说‘我会成为国王’。”约书亚笑了起来。

“那是我的梦想。怎么样，约书亚，和我再次合作吧？”

“抱歉，我拒绝，我不想被你利用。”

“呵呵，你还是和以前一样啊。”凯瑟达大笑了起来。




“彼此彼此，你也还是那么喜欢给人添麻烦。”

“那……我们开始吧。”凯瑟达将剑拔出了鞘，“我比那个时候更强了，抱歉，你不是我的对手。不要恨我啊，约书亚。”

“呵呵。”约书亚缓缓地举起了剑。

当两道剑光划过的时候，一切又都恢复了平静，约书亚望着好友的尸体第一次露出了悲伤的表情。

而另一个古拉德将军，“月长石”威尔塔，此时也死在了库加的手上，曾经嚣张的他此时也不过是一具尸体罢了。两个主将的死完全摧毁了古拉德士兵的士气，很快他们就溃不成军，败下阵来。而艾瑞柯也给伊弗列姆带来了迦哈那王国的双圣器——冰剑阿托姆拉和风刃石中剑。

两军终于合流，塞勒夫也终于找到了一直在寻找的梅尔，初次见面的同伴也相继进行了自我介绍，而伊弗列姆也将听到的关于“圣石”和“魔石”的事情告诉了大家。不过艾瑞柯还是不相信与自己从小一起长大的里昂会是发动战争的罪魁祸首。现在里昂被“魔石”所操纵，“魔石”就是一切的元凶，而能够抑制魔石的在只有“圣石”。现在古拉德、弗雷利亚、迦哈那的“圣石”已经被破坏了，剩下的只有鲁内斯和罗斯顿圣教国的“圣石”了。鲁内斯的“圣石”是由伊弗列姆和艾瑞柯两兄妹手上所戴的手镯所封印，所以虽然鲁内斯第一个遭到古拉德帝国的攻击，但“圣石”却依然保留了下来，现在是伊弗列姆和艾瑞柯兄妹回故乡的时候了……




## 第16章 荒废的王都

王都鲁内斯，伊弗列姆与艾瑞柯的故乡，因为战争而给他们来到心痛的故乡。守卫王都的是原鲁内斯骑士奥尔森，这个曾经背叛鲁内斯，让伊弗列姆陷入陷阱的男人。伊弗列姆发誓重建祖国，回到了王都鲁内斯。

回到鲁内斯境内，眼前的一切让伊弗列姆和艾瑞柯心痛不已。到处都是荒废的田地，战乱中残留下的被烧毁的房屋也到处都是，现在坐镇鲁内斯王都的是叛将奥尔森。

“说起来，在帝国侵略鲁内斯之前，他就有些奇怪了。”伊弗列姆依稀记得那时奥尔森的眼神总是空洞无神，像丢了魂似的。

“听说半年前他的妻子去世了，他变成那样，多半是因为这个原因吧，他在骑士团内可是出了名的爱妻家呢。”塞思道出了一些事情的原因，“不过他现在也不对手下下达什么指示，就只是呆在国王的房间，不准任何人进去，几乎也不吃什么饭。现在国内如此混乱正是因为他这种放任不管的态度。”

“我决不会让他胡来！”伊弗列姆下定了决心，一定要将鲁内斯夺回来！

此时，一个身影悄然飘进了奥尔森所居住的房间，俨然是古拉德的皇子里昂。

“奥尔森，不认识我了吗？我是古拉德的皇子里昂，是将你最爱的人复活的恩人啊。”里昂的语气还是那么轻柔，但多了几分邪气。而奥尔森已经完全失去了骑士的风采，强壮的身体也变得很瘦弱，两眼下凹，布满了血丝。




“滚出去！这是我和莫妮卡的私人场所，不想受人打扰！”奥尔森嘶哑着嗓子怒吼道，焦灼不安的情绪在他的脸上尽显不已，“我已经按你说的，背叛了鲁内斯！”

“那真是要多谢了。”里昂顿了一下，继续说道，“今天来我是为了提醒你一句，伊弗列姆已经回来了，他来剥夺你们两人的幸福了！”

“伊弗列姆王子……”听到这个名字，奥尔森显得很茫然，似乎不记得了这个名字。

“是啊，奥尔森，伊弗列姆生气了可是很可怕的哦，你背叛了鲁内斯，他绝不会原谅你，而且你好不容易复活的爱人也会被处刑。”里昂的话语很有挑逗性，对于奥尔森这个已经陷入了半疯狂的男人而言，只要稍微刺激一下就会让他发狂。他疯狂地跑出了房间，而里昂却露出了一丝诡异的笑容。

很快，伊弗列姆就杀进了鲁内斯城内，对于一个荒废许久的城堡而言，防御自然是极其薄弱。

“奥尔森，让开！”看到奥尔森端坐在国王的王座上，伊弗列姆就不禁火从心起，“那是我父亲的王座，你没有资格坐！”

愤怒的伊弗列姆对奥尔森毫不留情，他的枪穿过奥尔森的咽喉时，也为这个可怜的男人那可怜的一生打上了一个休止符。

来到奥尔森的房间，伊弗列姆终于见到了奥尔森所谓的妻子。

“这个难道是……”当伊弗列姆看到奥尔森的妻子




时，那种熟悉的感觉又迎面而来，“与操纵皇帝比加尔德一样的魔术！她已经死了，这不过是具尸体罢了……”

莫妮卡不停地呼唤着“亲爱的”，虽然语气很温柔，但现在听起来，不管怎样都显得很刺耳。

“她已经不能称为活着的人了，让我来……”塞思提剑就要上前，但伊弗列姆拦住了他。

“不，让我来吧。”伊弗列姆手起枪落，让这个可怜的灵魂得到了解放，“他们两人每天都在这里生活，奥尔森已经疯了，但是，从某种意义上来说他却是幸福的……”

“终于……回来了。”看到那张熟悉的王座，伊弗列姆不禁又想起了以前的日子，“但是……”

“荒废的城可以重建，被夺的财宝也无所谓，但人们所负的创伤却无法痊愈。”艾瑞柯也感叹道。

“一切都太晚了。我可以成为鲁内斯的王，可以重建王国，但人民绝不会轻易接受我这个曾经舍弃了祖国的王子。”

“艾瑞柯殿下、伊弗列姆殿下，请看外面。”塞思将两人带到了窗台前，眼前出现的却是一片人民欢呼的情景，他们高呼着伊弗列姆和艾瑞柯的名字，热烈欢迎着王子和公主的回归。

“当然，这也许是对于奥尔森暴政的反弹，这也不是对伊弗列姆殿下才学的评价。只不过，将来民心会怎样，全靠伊弗列姆殿下您的决定。”塞思对伊弗列姆说道。

“我不会让他们再次失望了。”看着这些人，伊弗列姆终于下定了决心。

看到伊弗列姆这样的决定，塞思也知道该是揭开谜题的时候了。伊弗列姆和艾瑞柯所戴的手镯，正是封印鲁内斯“圣石”的封印。当兄妹二人握住手高高举起时，封印解除了，与此同时，鲁内斯的双圣器——炎枪和雷剑也终于回到了它们的持有者手上。

有了鲁内斯的“圣石”当然还不够，接下来大家决定去罗斯顿圣教国去取它的“圣石”，于是，大家在拉切尔的带领下向罗斯顿进发了。

## 第17章　诀别的大河

解开封印的“圣石”散发出绚丽的光芒，这是惟一能够对抗魔王的光芒，也是留给人们的希望之光。但是，魔王的目标是圣石，所以得到圣石的结果就是不停召来魔物。而此时，在伊弗列姆和艾瑞柯的面前出现了一个让他们怀念的身影……

两年前……

“‘圣石’的力量可以治病？里昂，这是真的吗？”忽然听到这个消息，伊弗列姆显得非常高兴。

“嗯，不过现在还在研究中，但‘圣石’拥有特殊的力量，这是事实。特别是古拉德的‘圣石’，因为是圣与魔的融合体，所以与我使用的暗魔法很适合。我努力研究的话，说不定就能将父亲的病医好了，以后就能帮助更多的人了。”




“但这样可以吗？父亲曾经告诉过我，‘圣石’的力量可不能随便使用啊。”艾瑞柯还是有些担心。“

“嗯，马克雷加司祭也很反对，所以现在‘圣石’是被封印起来的。我想用它周围散发出来的力量，但那种力量与‘圣石’本身的力量相比弱多了。但继续研究的话，总有一天会发现点什么的。”

“‘圣石’的魔道研究……”伊弗列姆想了想，这种东西果然还是不适合自己。

“伊弗列姆，艾瑞柯，你们怎么认为？利用神圣的力量不好么？”看到伊弗列姆一脸的茫然，里昂有些失望。

“我对魔道是一窍不通，所以我帮不了你。但是里昂，你至今为止到底救了多少人，不顾自己让别人得到幸福，这些事情你应该很清楚。如果你认为利用‘圣石’的力量能够救大家的话，那就做吧，我会支持你的！”伊弗列姆笑着对好友说道。




“我也是。”艾瑞柯也附和道，“里昂为了治好父亲的病每天都在图书馆待到很晚，‘圣石’的力量不是为一己之用，但里昂一定没问题，因为你比谁都善良。”

“是吗？你们这么说我真高兴。对了，有件事要告诉你们，虽然没公开过。”里昂的神情一下子变得严肃起来，“其实靠我们研究的成果，我们曾经救过一个人。”

“真的！”伊弗列姆没想到还真有这回事。

“前段时间塞雷非街发生大火，一个小女孩没来得急，受了很严重的烧伤，用圣杖都不行。虽然‘圣石’的研究还在发展阶段，但我还是用了，总算救了那个




小女孩一命。”

“成功了？呵呵，你果然厉害。”伊弗列姆赞道。

“嗯，但是我要做的事情还有很多，不过我已经很高兴了，我终于起了一点作用了！暗魔法也能帮助别人。”里昂越说越激动，看得出他的确很高兴，“如果再深入研究也许会会发现更多东西，暗魔法未知的部分还有很多，不仅是疗伤，还可以防止流行病，能预知未来避免灾难，还能一瞬间将人和物传送到很远的地方。”

“但里昂也不要太勉强了哦，如果你累倒了那就谁都帮不了啦。”艾瑞柯看着里昂那单薄的身子骨，生怕他会累趴下。

“里昂就是人太好了，研究研究，不知道休息。好，今天就休息一天，去街上玩！”

“但是伊弗列姆你不是要读历史书吗？”

“今天休息！”伊弗列姆话未说完就开始拉里昂。

“哇！”凭里昂的力量怎是伊弗列姆的对手，就这样被死拉硬拽拉上街了。

“今天我就保密，三个人好好玩玩。”艾瑞柯看机会难得，也同意哥哥的想法。

“艾瑞柯，伊弗列姆……有你们两个朋友真是爱好了……”看着眼前这对孪生兄妹，里昂不知道说什么好，只能庆幸自己有这两个朋友。

伊弗列姆一行正赶往罗斯顿圣教国，于是希尼亚斯王子派弗雷利亚的军队先去前方开路，但遭到了古拉德残党的伏击，伊弗列姆正要去帮忙，忽然一个魔法阵出现在面前，来的的竟然是里昂！

“伊弗列姆，艾瑞柯……”里昂的双眼流露出诡异的眼神，他的语气也显得很阴郁，完全就像变了一个人。

“里昂，你之前到哪里去了？”艾瑞柯正要上前，但伊弗列姆拦住了她。

“退下，艾瑞柯！”伊弗列姆转过头来对里昂质问道，“里昂，我们之前在帝都见过吧，那个时候你对我说了什么，你还记得吗？”

“记得很清除。”

“你……”

“是不是要叫我把说过的话再说一遍？”里昂一眼就看穿了伊弗列姆的想法，“毁灭鲁内斯，杀死你们父亲的，就是我，古拉德皇子里昂！”

“里昂……那都是骗人的，你不会那么做……”听到里昂亲口说出真相，艾瑞柯怎么也无法接受这个事实。

“不要被他骗了，艾瑞柯，这不是里昂！”伊弗列姆提醒妹妹不要上当。

“你又说奇怪的话了，只有你才认为里昂是个善良软弱的乖孩子。”里昂冷笑了一声。

“不对！里昂和我、艾瑞柯都是好朋友。的确，我们是不知道彼此之间所有的事情，但无论经过多少年，发生多少件事，我们还是朋友。里昂是不会做背叛我们的事的！你不是里昂！”伊弗列姆义正严词地说到，分析了现在所有的事情，伊弗列姆已经猜到背后的那个人是谁了。

“呵呵，原来如此。”忽然里昂的声音完全变成了另一个人的声音，那个声音更邪恶，更肮脏，“看来我没有必要隐藏身分了。不错，这个身体已经不属于里昂了，那个可怜的王子的心已经被我吃了。你忘了所学的历史了？鲁内斯王子伊弗列姆。想一下你们的那个传说，想一下被古拉德的‘圣石’封印起来的更厉害的东西……”

“古代的……魔王……”伊弗列姆知道这次猜得肯定没错了。

“不错，我就是魔王！软弱的里昂皇子已经死了，鲁内斯王子伊弗列姆，你还是乖乖交出‘圣石’吧！也许这样你还能活得久一点。”

“废话！”

“果然还是要反抗，那就让我看看你的实力吧！我要让你们知道人类无法企及的力量！”

伊弗列姆知道不用再多说了，他举起了炎枪，准备与魔王作殊死的决斗。




一时间双圣器之一的炎枪和黑暗魔法相拼所产生的强大气流席卷了整个战场。奇怪的是魔王并没有想象中的那么强，当伊弗列姆将他打倒的时候他还不相信眼前的事实。

“唔……力量、力量还不够……”魔王懊恼地低声骂道，看到伊弗列姆追了上来，他立刻施展传送术逃离了。

在希尼亚斯王子的劝阻下，伊弗列姆也冷静了下来，有弗雷利亚的优秀密探，很快就能找到魔王的消息。

## 第18章 魔的双面

伊弗列姆对消失的古拉德皇子里昂展开了追踪，从奉命搜索的弗雷利亚士兵那里伊弗列姆得知里昂已经向北方前进了。追寻他的足迹，伊弗列姆一行了来到了包围暗之树海的火山内雷拉斯。这是一个充满了火山的热气和硫磺味道的地方，在那里栖息着无数魔物的卵。




“拉切尔，我想问你一件事情。”在进火山前，伊弗列姆问出了一个一直都不敢问的问题，“你是罗斯顿圣教国的公主，你对魔王的传说应该很熟悉。我不希望你安慰我，我只希望你告诉我事实……怎么救里昂？”

“很遗憾，在我所知道的传说中没有一个方法可以救他。”拉切尔遗憾地说道，“里昂皇子的肉体已经被魔王所附体，一旦被魔王附体，就无药可救了，他的心会被魔王吃光。要让这样的人复原，就像是要死人复活一样。即使是罗斯顿圣教国，不，就算是‘圣石’的奇迹也不会可能。”

“好，我们走吧！”伊弗列姆还是执意要去。

“喂，你有没有听我说话啊？”

“我知道，已经没有救里昂的方法了。那么至少我要亲手让他长眠。”




“但你真能做到吗？即使成功了，你的心也会受很重的上的。”

“不，让我来，我是里昂的朋友。”伊弗列姆顿了顿，继续说到，“夺走我朋友的魔王……也要我亲手将他干掉！”

内雷拉斯果然是魔物的巢穴，在这里道出都有魔物的卵，伊弗列姆一行在卵还没有孵化前就将它们全部解决掉了。忽然一个红色的袍子闪过，伊弗列姆知道，那肯定是里昂。

“等一下，里昂！”伊弗列姆叫道。

“你终于来了……”魔王哼了一声。

“在打倒你之前我先问个问题，里昂现在在哪？你被打倒了他会不会回来？”

“呵呵，那怎么可能。”魔王冷笑道，“他的心已经被我吃光了。”

“你这个混蛋！”

“怎么，生气了？”看到伊弗列姆着急的样子，魔王更高兴了，“那样的弱者，怎么样都行吧？这个什么也做不了，被我吃掉的愚蠢皇子。”

“住口！我和他永远是朋友！你剥夺了他的心，你是在亵渎里昂！”

当伊弗列姆正要冲上去时，发现身体已经无法动弹，他疏忽了刚才魔王只是在拖延时间，等恢复法力之后制住自己。

“不要挣扎了，你动不了的。”魔王奸笑着走进伊弗列姆，从他的怀中拿出了“圣石”，一把将它捏碎。

“哼哼，这样一来鲁内斯的‘圣石’也破坏了，鲁内斯王子伊弗列姆，你准备好了吗？”

“来吧，当你给我最后一击时我一定让你脑袋开花！”伊弗列姆一点都不怕魔王，他的这种气势反而镇住了他，“怎么，不敢来了？”

“鲁内斯王子伊弗列姆，你为什么要这么执著呢？”忽然魔王的口气软了下来，“是为了复兴祖国，还是毁灭魔王？还是为了你妹妹？”

“为了所有，还有里昂，我不会让你歪曲他的善良。”

“果然……伊弗列姆还是没变啊。”这时魔王眼中的邪气忽然消失了，双眉间的瘴气也不见了，完全恢复成了以前那个善良的里昂的样子。“你……你刚才说什么？”伊弗列姆吃了一惊，“你不是产生于古代的魔王么？你说过你已经吃掉了里昂的心！那你怎么会……难道、难道你……你是里昂？”

“嗯，是我。”里昂轻声回答道，“我是古拉德皇子里昂，不是魔王。对不起，伊弗列姆。我被魔王吞噬了心，那些都是谎言。”

“为什么？这是为什么？”伊弗列姆这下真的不知道是不是该相信眼前这个里昂了。

“伊弗列姆，我喜欢你，我讨厌你。我一直都很崇拜你，希望成为你那样，但我知道我永远不会成为你那样。对于我而言，你们兄妹太耀眼了，只能让我暗自嫉妒。”

“里昂……”伊弗列姆从来没见过里昂说过这样的话，但直觉告诉他，这才是里昂真实的想法。

“在我接触‘魔石’之前，我通过预见看到了未来，在我的面前有两条路：一条是身心都被魔王所侵蚀的灭亡之道，一条是抵抗魔王的支配，并得到他的力量。之后，我……唔……”里昂忽然又捂住了头，脸色也极为难看。

“里昂！”

“魔王吞噬了我的心，他还想夺取我的肉体，我现在已经被魔王所侵蚀了，现在就要消失了，但我想到你的时候，我的意识又回来了，我不想就这样消失。即使我被魔王所操纵，失去了自我，但我现在却恢复了自我。侵蚀人类、支配人类，这就是魔王的黑暗思想，但这些与人类比起来太天真了。在两条的未来道路上，我选择了第二条，但是，我不想在你们面前显出里昂的一面，里昂是怜悯的牺牲品，魔王才是一切的元凶，我只是想让你们看到这些。就是这样，伊弗列姆，我就是魔王……魔王也就是我。”




“你说谎……不对……不会是那样的！”伊弗列姆完全不相信这一切，他摇着头，眼泪已经夺眶而出，“里昂是我的朋友，他是个善良的人……你无法模仿！”

“伊弗列姆。”里昂看着眼前这个曾经崇拜过的男

人，他的心也在流血。

“你是……你是魔王，一定是！你是为了欺骗我、动摇我，所以才说这一番谎言的！是吧？说是啊，里昂！”

“对不起，伊弗列姆……”里昂后退了一步，低下了头，他不希望看到伊弗列姆哭的样子，也不想让他看到自己哭的样子，“听好了，伊弗列姆，十天之后，在月亮被黑暗吞噬的夜晚，我会在暗之树海举行仪式，通过那个仪式我会得到强大的力量，是能够将世界……将古拉德大陆改变的力量。”




“世界……古拉德大陆……”

“但那之后，我将无法保留自我，我将成为古代的魔王毁灭全人类。伊弗列姆，如果你想阻止的话，我希望你来暗之树海，我们约定了。”

“里昂……我……”伊弗列姆完全呆掉了，连艾瑞柯来到身边也不知道。

“哥哥，你怎么了，脸色这么那看？”

“艾瑞柯……”伊弗列姆呼唤着妹妹的名字。

“什么事？”

“里昂、里昂是我的朋友，不论何时，永远都是……”

“哥哥？”艾瑞柯看着伊弗列姆失魂落魄的样子很是担心，但不管怎么样先把他拉出了火山。现在最后一颗“圣石”就是罗斯顿的“圣石”了，那是他们最后的希望。




## 第 19 章 残存的希望

鲁内斯的“圣石”破碎了，与魔物的激战也变得越来越困难了。罗斯顿圣教国公主拉切尔提议前往罗斯顿宫殿，罗斯顿封印着最后的“圣石”，跟随着拉切尔，伊弗列姆一行来到了罗斯顿宫殿。

回到了祖国，见到了叔父曼瑟尔，拉切尔显得很是开心，但伊弗列姆却始终提不起精神。

“伊弗列姆，打起精神了来啊。”塔娜看到伊弗列姆那么消沉的样子很心痛。

“塔娜啊，没关系，我很好，跟以前一样。”伊弗列姆敷衍道。

“说谎！我还是第一次看到你那么悲伤，伊弗列姆这么消沉的话，我哥哥肯定会很担心的，还有我也是……”说到最后一句，塔娜的声音小得可以和蚊子叫声媲美了。




“塔娜，你是弗雷利亚的公主，最好不要和我还有艾瑞柯太亲近了。现在虽然是同盟国，但毕竟鲁内斯和弗雷利亚是不同的国家，之后如果发生什么话谁也说不清楚，所以现在最好还是保持一点距离的好。”

“怎么会！”塔娜还是第一次听到伊弗列姆说这样的话，“我很喜欢伊弗列姆，就算国家不同，不管发生什么事，我的心是不会变的！”

“抱歉……塔娜……我没事，不要哭了。”伊弗列姆拭去了塔娜的眼泪温柔地说道，“我说过，不管发生什么，我们的羁绊是不会消失的。所以作为那个人的朋友，我必须去作一个了断！谢谢你，塔娜。”

是夜，古拉德帝国的残党“血碧石”埃维夜袭了罗斯顿王国，妄图破坏“圣石”。但现在伊弗列姆已经恢复了斗志，他决定前往暗之树海作最后的一战。

“里昂，我的朋友，不管发生什么，这是不会变的，所以我不会再迷惘。里昂，作为朋友，我会打倒你！”




最后的“圣石”，最后的希望，拉切尔拿着罗斯顿圣教国的“圣石”第一次觉得自己的职责有多么重要。现在他们将前往暗之树海，在那里，里昂正等着他们。

## 第 20 章 暗之树海

曾经封印魔物的五颗“圣石”，现在只剩下了一颗，这剩下的最后一颗“圣石”现在平安无事。必须要在魔王完全复活之前阻止它，伊弗列姆决定挑战魔物聚集的暗之树海。传说中，魔王就是在这片树海被持有圣石的英雄所消灭，魔王流出的血污染了这片大地，从此美丽的森林就被肮脏的腐毒所覆盖。魔王的亡骸沉入在这片树海，现在正等着复活的一刻。好像是与魔王相呼应一样，暗之树海的魔物也变得强大了起来。

“站住！”一个高大的男人叫住了里昂，从他那金色的瞳孔就可以看出他是居住在这里的龙人族，“人类，你在这里做什么？你还是回到同伴那里去吧，这里不是人类待的地方。这里是黑暗栖息的领域，是被邪恶污染的大地。”

“所以我才来这里。”里昂平静地说到，“我要靠魔王的力量来拯救大家。”

“你难道……被魔所迷惑了？不，你是被魔上身了。”

“……”里昂没有理会他。

“真是可怜。”男人的眼中露出了悲伤的神色，看来又一个可怜的人堕入了无尽的深渊了，“用人类的身体是无法抑制住魔的，即使现在能保持人性，但会渐渐地发狂，现在我已经看到有一些征兆了。”




“你错了，这是……唔……”里昂又痛苦地捂住头，但很快他又恢复了正常，“这是我自己的意识，我是为了救古拉德的人民！预言里，在我的面前有两条通往未来的路，一条是被魔王所支配，身心都被剥夺；另一条是支配魔王的力量，那个力量能够防止灾难，拯救古拉德的人们。我花了很长时间来抑制侵蚀我的魔王，终于，我选择了第二条道路。”

“真是可怜，这就是魔王的意识，为什么你还不明白？当你的手触摸到魔石的时候，你就已经被魔王所支配了。你体内的魔王会潜伏在你心灵的深处，他会操纵你，会扭曲你。”




“不对！”

“你认为自己能保持自我，那不过是魔王在操纵你的心而已，为什么你不明白呢？”男人的眼神还是那么悲伤，但这悲伤却刺激着里昂，他要极力否认。

“不对，不对！我……我是为了拯救大家。”里昂嘶声吼道。

“你再想一下吧，你真的是现在的自己吗？如果为了救人，就必须牺牲一些人，下这个决定的真的是你吗？”

“我知道，我的身体迟早会被魔王夺去，但没关系，只要能救大家，即使我变成不是我了，那也没关系。”

“果然还是不放弃吗？”男人的眼中露出了杀机，“我叫穆尔瓦，是守护这片大地的龙，我无法救你，我能做的，就是消灭魔！为了不让你的灵魂再受到玷污，我会让你安息的……”

“现在我还不能睡，我还有事情要做，不管犯下什么禁忌，不管作多大的牺牲，我也要……”

“可怜……这样的话我将执行我的职责，就像以前那场战争一样，我要消灭你，魔王！”

此时伊弗列姆一行也来到暗之树海，这里的奇藤怪树让人毛骨悚然，但众人没有心情理会这些东西，他们的目的就是前往魔殿，阻止魔王。

“啊……”忽然梅尔的身体一震，脸色一下子变得很苍白。

“怎么了，梅尔？身体不舒服吗？”伊弗列姆关心地问道。

“没、没什么，没事，我会努力的，我会努力打倒魔物的。”梅尔强挤出一丝笑容，她不知道，她此时的笑容比哭还难看。守护魔殿的是“血碧石”埃维和一条僵尸龙，面对拿着“双圣器”的伊弗列姆一行，他们显得是那么不堪一击，但不知为什么，梅尔执意要她来对付那只僵尸龙。

“对不起……对不起……”梅尔努力抹着脸颊，好让别人看不出她曾哭过。

“梅尔！你在哪儿！啊，原来在这儿。”伊弗列姆忽然发现梅尔不见了，急得到处找。

“梅尔？怎么，你哭了？”看到梅尔那双红红的眼睛，伊弗列姆看出了一些端倪。

“没、没什么。只是不祥之气太浓了，有点不舒服。”

“难道那只龙……是你的……”伊弗列姆的脑袋还是非常好使的，就他刚才看到梅尔对付那只僵尸龙时的神情，他就已经猜到了。

“不是，没什么，比起伊弗列姆和大家的痛苦，我这个不算什么。”

“梅尔……”伊弗列姆沉默了一下，终于说了出来，“对不起，为了我们，你是故意不说的吧。”

“没、没什么，你看我不是很好么。”但是眼泪是不会说谎的，梅尔流出的眼泪已经出卖了她。

“梅尔，没关系，哭吧，悲伤的时候不要忍。”伊弗列姆轻轻将梅尔抱在了怀里，梅尔再也忍不住苦了出来。

“爸爸……爸爸……”




一年前，古拉德皇帝比加尔德由于积劳成疾，已经无药医治，就在皇帝驾崩之后，里昂决定利用古拉德“圣石”的力量来拯救人民，但他并不知道，这是噩梦的开始……

“准备事项已经弄好了，圣石也破坏了，魔王的力量也增加了，魔殿的魔力也收集得差不多了，这样仪式可以开始了。”里昂自言自语地说着，他的眼中露出了兴奋的神情，他似乎已经看到了希望，“之后就是以

我的生命为祭品，阻止灾难……祝大家幸福……”

## 终章 圣魔之光石

“里昂！”伊弗列姆冲进了魔殿，在一个魔法阵上，他看到了那个昔日的好友。

“你能来，我太高兴了。”里昂微笑着对伊弗列姆说道。

“里昂……这难道……都是因为我吗？是我让你变成那样的吗？难道两年前我们一起生活的日子里，你都是在恨我的么？”




“不，伊弗列姆，我真的很喜欢你们，也很羡慕你们，所以我才希望这样的……也许你不会信，其实直到现在我还是很喜欢伊弗列姆的。”

“里昂，我也喜欢你，我一直都把你当成我的好朋友，所以我……我一定要将你打倒！”

“对，就是这样，我的朋友伊弗列姆就是这样的人，来吧，来阻止我吧！我会打倒你，拯救古拉德的人民。我不会让任何人妨碍我。”

两人一交手后，伊弗列姆就发现里昂的力量的确变强了，有的招式还只能勉强招架，对于不擅长魔法的伊弗列姆而言，里昂的暗魔法显得相当麻烦。

“伊弗列姆，我是不是变强了？以前跟你打的时候我完全不是你的对手，还会输给艾瑞柯。”

“……”伊弗列姆没有回话，他在寻找空隙反击。

“我已经牺牲了许多善良的人的生命，已经犯下了不可原谅的罪过，以前的我已经死了，以此为代价，我是不是变强了呢，伊弗列姆？我是不会输给你的！”

“不，你还是比不过我，毕竟以前你就不适合战斗，你不变强就好了！我来了，里昂！”伊弗列姆已经适应了里昂的攻击，他说得没错，里昂的体质并不适合战斗。

“我是魔王，没有人类弱点、强大的、全能的王！”伊弗列姆的话似乎让里昂的情绪有所波动，一激动就会出现空隙，伊弗列姆找准了时机终于给了里昂最后一击。

“果然……还是伊弗列姆强啊，不愧是我的偶像……唔……”鲜血从里昂的嘴角流了出来，但他的脸上却带着笑容，“伊弗列姆，我一直都想变成你那样，像你那样又强又帅，身边还有艾瑞柯跟着……但是我什么都没有。”

“不要说蠢话了！”伊弗列姆抱着里昂吼道，“是谁教我历史的？是谁袒护我的？我才羡慕你呢！我羡慕像你这么善良的人。”

“是啊……还有那样的事啊，你能记得，我真高兴。”里昂的气息越来越弱。

“里昂！不要！不要闭上眼睛！我会帮你，我一定会找到帮你的方法的！”

“谢……谢……但是……已经不需要了……这一切都是我的错，不要一副很悲伤的样子。笑一下，就像以前那样。”

“里昂……”伊弗列姆努力地笑了一下，他知道，自己朋友的时间已经不多了。




就在里昂咽下了最后一口气时，忽然他的身体发出了光芒！慢慢地，一个巨大的，长着蝠翼的怪物出现在众人面前。

“魔王……一切事情的元凶，是你将我的朋友变成那样的，不管你有多狠，我一定要打倒你！拉切尔！”伊弗列姆向拉切尔使了个眼色，拉切尔立刻扔出了罗斯顿王国的“圣石”。“圣石”抑制住了魔王的力量，众人开始作最后一战的准备。

“大家听好了！这是最后的一战，打倒他一切就结束了！他曾是支配整个大陆的魔物的王，有着比我们更强大的力量！但是，我们有他没有的力量，让他看看人类精神的强大吧！”

十件“双圣器”在空中飞舞，它们带着的是人类的希望，就算是魔王，也会在人类的希望面前土崩瓦解。

魔王死了，人们又恢复到了以前的生活，但战争的创伤却需要很长一段时间才能淡去。也许它不会痊愈，但每当灾难来临时，人类只要有自信，那就有希望。

还是那个花园，每当伊弗列姆和艾瑞柯来到这里时，总会想起当时的那个情景……

“……我叫里昂，是古拉德帝国的皇子……你们是鲁内斯王国的伊弗列姆王子和艾瑞柯公主吧？嗯，听说你们两个会来，所以我在这里等你们，我一直都想找几个跟我年纪相仿的朋友。伊弗列姆王子，艾瑞柯公主，以后就请多指教了！”

THE END

# 硬件发烧馆

文 花生 编 马修




NDS来了，PSP来了，新的掌机纪元来了；小神游SP来了，N-Gage来了，中国的掌机市场开始规范化了！迎接新纪元到来之前，我们看看身边，也许会在那些卖收音机、电子表的发现一些有趣的东西、各种外形的“俄罗斯方块”机，旧了的二手“万紫千红”，还有其他种种，下面要给大家介绍的掌机，就是此类的一款——

# 看热闹——国产掌机GAMEKING

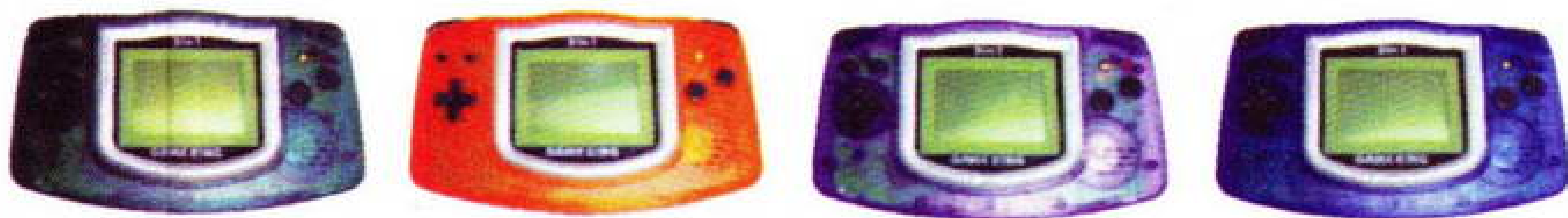
## 主机篇

毋庸置疑，该掌机最吸引大家眼球的就是酷似PSP的外形，试想在热切期盼PSP发售的日子，某天去旧货市场，在卖闹钟、收音机的小电子地摊上忽然发现此“PSP”，肯定会惊为天人的。该掌机名为GAMEKING，由广州代代星电子科技有限公司生产并自己开发游戏，也就是说，此机乃是完全的国货。我们看到这个掌机外形像PSP的，其实已经是第二代了，包装盒上就清楚写着GAMEKING Ⅱ，而其第一代，则是如右图的样子，可能不少玩家已经见过了。




如右图所示，第一代有些WSC、GBA的风格，但又不完全相同。机子上有电源开关、亮度调节钮和音量调节旋钮，当然也有方向键、AB键、SELECT键、START键以及凹陷型设计的RESET键，不过并没有L、R键，上面的“耳朵”纯粹装饰而已。该机为塑料外壳，有一个通讯接口和电源指示灯，拿在手上的感觉很轻，缺少重量感。

主代机使用两节7号电池，有省电模式，采用可调亮度的四阶灰度LCD显示屏，内含3款“大”游戏（汗），并附带一盒4合1卡带。说明书上还称该机有强大音效，而实际呢，应该说音效要比画面好。另外一代机还有4款不同颜色的外壳。



第二代GAMEKING比起一代，首先就是具有了时尚科技的外观——说白了就是仿PSP的外观。（再汗）不过作为第二代产品，仿用还没上市的PSP外观确实要比第一代更容易吸引顾客的眼球。当然了，外观相似不等于功能相同，第二代主机的按键也和一代一样，其余的都是装饰，厂家可能是力求外形相似吧。




第二代GAMEKING还加入了高亮度背光功能，这也是一个不小的进步哦，想当初GBA到GBA SP的进步，也不过是从普通造型到时尚造型、从无背光到有背光，厂家考虑到了这两点，实属不易呢，呵呵。不过因为加入了背光，所以耗电量要大于一代，所以主机使用3节7号电池，不过即便如此，笔者还

是觉得电被消耗得很快。

另外，本机具有“超炫仿彩色屏幕”，看到“仿”字大家是否觉得奇怪啊？其实也没错，因为第二代仍然采用一代中的LCD显示屏，要想有彩色屏幕就在背景上下功夫，加了静态彩色图片，不同的游戏背景的彩色图片都不同，因此玩的感觉要比第一代好很多（也只在此同类机种的对比－－）。其实，这种加静态彩色图片的“仿彩色屏幕”在不少路边卖的“方块机”上都有用到。

最后，大家留意游戏时屏幕的实际大小哦。



▲GAMEKING游戏卡带外

## 游戏篇

GAMEKING系列主机只能使用其专用的卡带，不支持其他任何机种的卡带，所以不用想用它玩GB上的游戏了。（其实从它使用的屏幕就知道了。）其每种游戏在说明书中都有十分详尽的介绍，称其为攻略亦不为过，下面我就来给大家简单地介绍一下。另外，因为一代和二代内含游戏相同，卡带都通用，所以以下都是用二代来介绍游戏。

### 机器内置的3个游戏

**DRIFTER：**一款横版过关游戏，绝对恶搞，大家想像一下，皮卡丘在FC《恶魔城》的配乐下独闯冒险岛……没错，这款游戏就是如此，点阵组成的这只小老鼠还算像模像样，而FC《恶魔城》的背景音乐更是完全移植，至于流程，也确实是模仿FC上的《冒险岛》再稍微加了点变化——把原先的体力改为了生命值，而原先吃到的水果可以直接补充体力改为了累积数量来增加生命值。武器有弯刀和火箭，火箭有弹药限制，另外吃到星星就是无敌保护层。每过一关，总生命会加1，初始生命为3，最多为6。（因为只有3关。－_－）

**2003：**一款纵版射击游戏，说是2003，其实模仿的就是老牌街机游戏“《19XX》系列”，和《DRIFTER》一样，初始3条命，过一关加一条，并且每过一关飞机能力会增强，一共9关。（某人：呵，那不是能加9条命了……）

**MINER：**顾名思义，这个就是炸弹人，而模仿的，当然也就是《炸弹人》了，玩法、道具都一样，就不多说了。










### 其他卡带游戏

下面是卡带游戏，因为是实拍，加上游戏画面和拍摄水平，所以。大家看个大概吧……（－_－b）



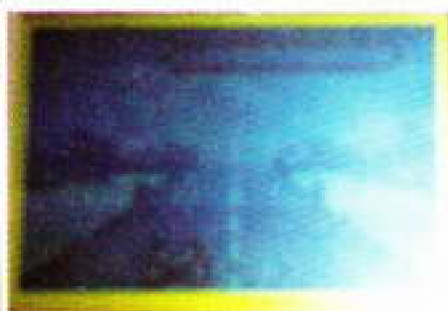
▲CARO

**HAWK：**模仿FC的著名游戏《直升机大作战》，操纵直升机在与敌军的空中及地面部队周旋时还要将人质安全救出。

**TROJAN：**一款颇有难度的ACT游戏，主要因为主角只能向正前方射击，而敌人火力相对较猛外加再生力强（刚拖掉转头又在了），版面也有点迷宫的味道，找路很辛苦。

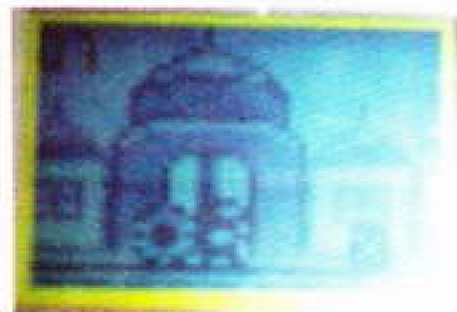
**MOTOR：**这个当然就是摩托车游戏啦，开头还有几声配音哦，音效果然强。操作也和普通赛车游戏一样简单，当加速到一定的时候按“上”键可以再提高一档，一共可以提两档，转弯的时候手指会有麻麻的感觉，算是特殊的“力回馈”吧，呵呵。比较恶的是当撞上其他车子的时候坏的只有你的车，别人的车照开不误，郁闷……

**HAPPYBALL：**说是“开心球”，其实内容是FC经典之作《淘金者》，操作方面也没有任何


▲F1 2004

变化，只是主角成了类似吃豆人的形象。

**STAR WARS：**虽然标题是《星球大战》，但开玩后发现其实是FC版MACROSS超时空要塞，但还是做了不少创新的地方，如有了增加子弹威力、无敌、加命等道具可以吃。


▲CAPTAIN

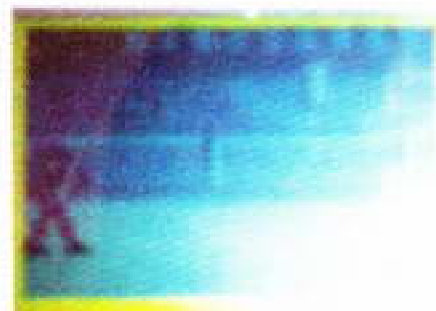
**BLASTER：**一个操控坦克的过关游戏，应该也是模仿FC的一款著名游戏，好像叫《星际坦克》吧，基本生命数3条，每条命有8格血，攻击力初始为1。关卡中有加分、加生命和加威力的道具可以吃，关底没有BOSS，每过一关加一条命，共3关。

**NAGUAL：**又是FC模仿游戏——《成龙踢馆》，不过“呵，呵”的配音感觉还不错。每次游戏玩家有三次机会，每次机会都有一定的生命值，受到敌人攻击时生命值减少，当生命值减为零时就减少一次机会。游戏共3个场景，每个场景中打完BOSS后即为过关，之后进入下一个场景，同时生命值加满。

**CHASER：**一个射击游戏，控制大型移动战舰，游戏总共3关，初始战舰数3条，每一关敌人会不断地变化，只有在游戏中不断消灭敌机，并在最后打败BOSS级的大型敌机才算过一关，同时进入下一关。


▲SEA GUARD

**S.Z.L.H：**刚开始玩这个射击游戏时非常郁闷，试了两次，都在2秒之内莫名其妙地爆掉，而且仅有1条命。看了游戏说明后再去玩后，终于发现前两次都是撞到了边上的岩石所以挂掉了。重新审视这个游戏，觉得它应该是模仿早期雅达利的一款经典的射击游戏，场景就是由两边凹凸不平的岩石边沿组成的一条弯曲的跑道（确实和赛车跑道很像），操纵一架航天飞机（剧情设定）在跑道上航行并击破跑道上的外星生物，还不能碰到边上的岩石，否则脆弱的一条命很快就OVER了。


▲SPECTASK

**CARO：**模仿《马里奥》的游戏，呵呵，配音用的是半段《冒险岛3》里的某个音乐，其他操作流程都与《超级马里奥》相同，不过只有3关。

**F1 2004：**F1，都知道是什么吧？里面还有麦克拉伦等不同的车队可以选择。（其实就是一个名称而已，车子都差不多没有区别。）开始玩就知道是FC上的那款赛车游戏啦。一共有8关——即8条赛道，也同样取了如巴黎赛道等的“雅名”。比赛的时候绝不能碰到其他车辆，否则就看着对方远去而自己从0开始发动了……

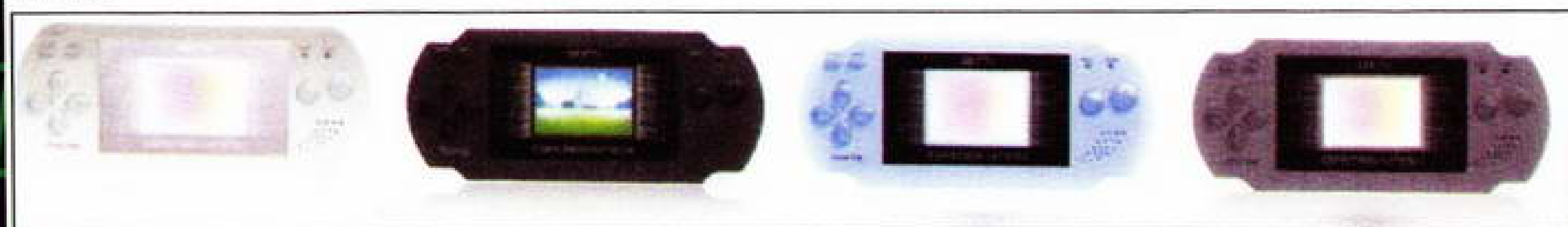
**POPPER：**还是一个仿炸弹人游戏，配乐用的是《俄罗斯方块》…………

**WHIRLY BIRD：**仿《飞狼》的游戏，玩家操纵直升机消灭敌军，基本飞机数3架，可发射两种子弹，一种对空，一种对地，途中有各种道具可吃，共有5关。

**CAPTAIN：**因为实在看不出是模仿哪个游戏的，所以就算它是原创啦。这个游戏是一个横版过关游戏，玩家基本生命为3条，每条生命有8格血，每关都有道具可吃，必须找到过关钥匙才能过关，共有3关。

**SEA GUARD：**模仿《海底大战》的游戏，这个感觉倒是不错。尽管机能有限，但模仿得很到位，可以算是GAMEKING上最好的游戏了。

**SPECTASK：**动作过关游戏，和其他游戏一样，3条命，有生命值，有道具，有BOSS，3个关卡。


▲和第一代一样，第二代也有4款不同颜色的外壳。

该主机价格128元（一代附带一盘4合1卡带，二代没有），合卡38元一盒，单卡20元。虽然主机推荐3岁以上人士玩，不过还是建议10岁以下儿童购买比较好。

硬件发烧馆

# 扩展再扩展
## ——GBA专用便携式收音机


▲与SP组合起来的收音机。

在GBA这小小的主机上，诞生了不少比较实用的周边产品，足以让GBA变成一台便携式多媒体工具。下面，本人就给喜爱GBA周边的朋友推荐一款比较实用的周边——GBA收音机。

### 外观篇

这款周边相比其他像GBA的电视机周边、数码相机周边等产品都要小巧些，而该款产品无论是外观上、实用性还是携带方面，都要比其他周边产品更胜一筹。产品分为两个配件：GBA专用收音系统和配赠耳机。其实该周边的诞生纯碎是为GBA主机而设计的，收音系统是靠产品自带的配件来完成，商家只是把收音机的接电头换成了GBA专用的联机线插头。外观上，GBA收音机也做到了贴合GBA主机外形的构造，看上去很有时代感。



### 测试篇

把收音机插在SP上打开主机电源开关，SP就会给收音机进行供电，指示灯显示为绿色，说明连接正常，正在接收频道。收音机所采用的是自动调频智能，上面的调频按键只有SCAN调频键与RESET复位键；在收音机的左侧还有个调节声音键，调节声音键有大、中、小三个调音量档；右侧是接耳机的。即使是小孩子，操作这款周边也很得心应手。需要说的是，自动调频设置是按照88MHz～100MHz的顺序来自动搜索，每次换频道时就按SCAN调频键，自动搜频一般需要几秒才能收到信号，大约按SCAN调频键10～115次就收不到信号了。不过按RESET复位键即可回到88MHz频率重新调频。

经过笔者测试，在清晨一般能接收3～8台，中午接收2～6台，而夜间，则能接收6～12台。

目前这款GBA收音机只能接收88MHz～100MHz的多频率信号，不过在某些特殊地点如公车中、高层建筑里和地铁内等地方都会影响到接收频率的稳定性，而且也受到地区的限制。



收音机因为是直接插在GBA(SP)的信号线插孔里，因此会影响了联机对战，不过商家把该款收音机的上侧又做出了另一个联机接口，这样即使在接收调频或收听广播时也不会影响到与朋友对战了。商家想得还真是周到。

### 总结篇

搜索频道数量多、收音系统操作简单、便于携带是该款收音机周边的优点所在，而在收音机上另做联机接口使收听广播与联机两不误的设定也值得称道。但收音机插在SP上会影响L与R键的操作，而且收频信号不够稳定。如果把音量调到中或小，频道信号特别嘈杂，越小越杂，所以必须调置大声。把SP合上后，收音机会占用一定空间，看起来不大雅观。(最好还是打开SP欣赏。^_^)

该周边参考价格30元，还有红、蓝、黑及银白几款颜色供玩家选择。


▲手感体验图。

# 硬件发烧馆 硬件短消息大杂烩

美版NDS于11月21日发售，任天堂掌机新纪元正式开始，但这并不代表GBA SP就会退出历史舞台，不说整个11月份的GBA大作轰炸，就是SP主机限定版的推出势头也依旧不减。两款气质高贵的限定版SP的消息的公布，以及即将登陆的PSP，都使得掌机市场愈加扑朔迷离。而我等玩家，就边打着自己喜欢的游戏，边翻着《掌机王SP》，笑看风云吧。而马修，也非常感谢gokumine和KDR两位朋友的热心支持与资料提供。

## 金碧辉煌——重金打造的黄金SP



这是什么？SP？金子的吗？当然不可能，不过外壳上确实是镀上了24K黄金，这样的主机看起来确实会让人感觉到奢华与高贵。

这款主机任天堂为了纪念GBA强打游戏《塞尔达传说 神奇的小人帽》而推出的超豪华限量机种，全世界只有七台，不用问黄金SP的价格，有钱也买不到，这七台黄金SP是非卖品，



只有把《塞尔达传说 神奇的小人帽》游戏包装中的回函寄给任天堂参加抽奖，才有机会得到哦。

## 帝王风范——古色古香的中国龙SP

龙是中国古代文化象征之一，而神游推出的中国龙限定版SP，无疑是给中国玩家量身打造的特色限定版，紫禁红、玛瑙黑、首尾相连的圆形龙纹，使得主机散发出了帝王般的华丽、高贵与庄重。




另据悉，龙纹采用了高密度印制工艺和特殊的附着工艺，使龙纹不用担心被指甲或其他硬物刮损。而本着限量精品的原则，中国龙SP也限量推出，总计2000部，价格也不可能便宜了。

## 全球惟一的黄金铭牌小神游SP在易趣拍卖？

11月6日，著名的拍卖网易趣http://cgi.ebay.com.cn上出现了一部特殊的掌机，就是在上辑《掌机王SP》的杂烩中给大家介绍的有奖竞猜大赛的大奖、有颜博士签名的24K黄金铭牌SP，拍卖者称，自己已有一台SP，而本身又是并不宽裕的学生，因此便来网上拍卖。而这款稀罕货无疑引来众多SP爱好者的目光，不过在PSP、NDS发售在即的日子，大多数还是攥着钱等买新掌机新贵而旁观，不过热心者也不少，从11月6日到11月16日，最终以865的出价结束。






## GBA SP保护胶套

SP刚推出时，透明皮套是所有周边中最狼狈的一款，不少游戏店BOSS为了维护信誉甚至干脆不卖那种透明皮套。不过周边厂商并没有放弃透明这一创意，因为越来越多彩的GBA SP装在黑色的包里，都显得有那么一点浪费哦，因此，这种透明的保护胶套就被推出了。



保护套分成上下两部分，中间连在一起，把GBA SP合起来以后直接把保护套的两个盖扣上即可，而且为了起到固定的作用，在GBA SP背后的4个螺丝处都有突出的橡胶钉，这样就可以把主机牢固的卡在保护套里面了。由于保护套不包裹折叠处，因此不会让主机造成盖不严的现象。保护套的背面在两手抓GBA SP的部位有两个突起，使握住GBA SP的时候更舒服和顺手，更重要的，是不会影响游戏的操作。

（本段资料由gokumine友情提供。）

## 烧机烧机，到底是哪里烧了？

买来新的掌机，再顺路去买个烧鸡，大吃狂玩实在有够爽，高兴中，把崭新的SP拿出包装盒，接上精致漂亮的110V原装电源，顺手往自家的插座里一插——烧机了！几百元、上千元的宝贝刹那间出了问题，这时烧鸡恐怕也没心情吃了。以前的GBA SP，就有不少因为忘接110-220V变压器而烧了SP的事情发生；现在日版、美版、台版的NDS也都发售了，电源同样是110V，因此各位玩家高兴时一定不要忘了您这新欢可是不适应国内220V的市电的。



▲机子烧了，不知还能否吃下烧鸡。

其实，即使烧了，一般情况下烧毁的也是电容，这个更换掉一个就好了，价格不会超过10块钱，不过如果运气不好烧毁了游戏主版，那么就麻烦了，修理费用估计够再买一台了。另外，也且莫将变压器直接接到电池仓里面使用。

（本段资料由gokumine友情提供。）

## 打造限定SP外壳新工艺

嗯？黄色外壳的绿宝石限定版？没记得有这种限定版啊，当然不是什么主机，只要你喜欢，你也可以给自己的爱机随便设定颜色图案，使自己的SP与众不同。



该工艺就是现在市面流行的为SP外壳周边又添加了新图案的“彩喷热压”工艺。想要让自己的SP变脸，先要把喜欢的游戏图片与SP外壳交给BOSS，当然也得交45元钱。而BOSS会拿到厂家去制作，厂家用这项“彩喷热压”工艺会把你选的图案用机器完全烫印在SP外壳上，这样你的限定版主机就诞生了。加工成的SP外壳上的图案，是完全烫印在SP外壳上，所以不会脱落。如果你把自己喜欢的图片和你想要的主机颜色直接对厂家说，厂家还会为你特别定做一台SP外壳，参考价格55元。如果想把自己的爱机打扮成独一无二的“个人限定版”，还真就可试试这项新鲜的工艺。以下是厂家制作出来的外壳样品，很酷吧。




▲这些都是装在塑料中的效果，实际看起来要漂亮得多。

（本段资料由KDR友情提供。）

## 恶搞——SP磁碟机的发售日是？



磁碟机大家都不陌生，尤其是SFC时代，磁碟机更几乎成为国内玩家买机时的必买之物。事过人非，当时颇为前卫的CD媒体技术如今也已成为了历史，而GBA SP，还用得着磁碟机吗——有图为证，真假请读者自辩，发售日在2050年夏，而预售价是14800日元。

这个离谱的消息是日本某网站发布的超级恶搞假新闻，不过图中看SP与磁碟机的组合，还真挺像那么回事呢。



# 掌机软件大集合

文 小超
编 马修

先向各位新老朋友问好！蛰伏了两个月，再次现身的感觉真好。(^_^) 小超现在被发配到学校最破旧的闪电楼住宿，白天没有电，更没有宽带网了。不过小超还是克服重重苦难，拿出终极武器——笔记本电脑＋CDMA手机无线上网，为大家带上最新的掌机软件资讯。(马修抽出背后大刀："偷了俩月的懒，你还有理了，还不快点！")

## GBA 上学日文——日汉英电子词典

GBA的学习功能真是越来越强大，随着GBA日汉英电子词典的出炉，大家也可以用GBA来学习日文了！这款GBA日汉英电子词典由fan——一位来自祖国西北边陲新疆鄯善地区的小伙独立编写。本来，日汉字典就已经够让人吃惊的了，而fan更是编制出了日、汉、英三方语言的字典。通过软件，你不但能查到日语词汇的汉语意思，还能查到英文释义，学日文的同时更可以温习英语，真是一举多得！目前软件更新到1.8版，包括了日文片假名的中文解释和英文解释、几百个惯用句和例句以及几乎所有的日文汉字。大家可以从http://www.gbadict.home.sunbo.net/xfile.php?xname=AQ26J01&download=1&fname=fan.rar 下载软件。

GBA日汉英电子词典是一个标准的GBA ROM文件。下载后解压缩，将ROM烧录到卡带中即可在GBA上正常使用。软件界面很简洁，但是开头就暗藏玄机哦（笑）。




▲标题画面

在标题画面，按GBA的START钮可进入平假名查询，按SELECT钮进入片假名查询，按L钮则进入日文汉字查询。进入后是词汇索引画面，这时按L钮或者R钮可以前后翻看词汇，按十字方向钮的上、下选择词汇后按A钮即可查看词汇的具体释义。查询词汇的话，首先要按START钮调出假名表，十字方向钮移动光标选择假名，按动A钮确认输入假名。输入词汇后，按L钮，消除假名表，再按钮即可查看词汇释义。



▲词汇索引画面，按SELECT键可以返回到标题画面，选择不同的词典。

▲大家可以看到，词汇解释中不仅包括汉字释义，还包括英文释义哦。

目前作者正向软件的最终版2.0版本前进，最终版在功能上将更强大，释义也将更完善。大家所要做的只是耐心等待！fan的EMAIL地址是：abc_cba_abc123@sina.com 或 abc_cba_abc123@163.com，个人网页是http://www.gbadict.home.sunbo.net，大家多多鼓励哦。

## Virtul Boy 模拟器驾临



任天堂1995年7月21日发售的Virtul Boy（以下简称VB）可以说是一款梦幻般手掌机。VB采用独特的头戴式双LCD显示屏，能够显示虚拟3D立体影像。即使在21世纪的今天，VB的游戏理念也十分前卫！而VB的迅速惨败，也导致其硬件和游戏的奇货可居，别说玩过，见过的人也不多。(小超初识VB也只是从图片上，汗。）现在VB模拟器Reality Boy emu驾临，能够很好地满足各位玩家的好奇心了。

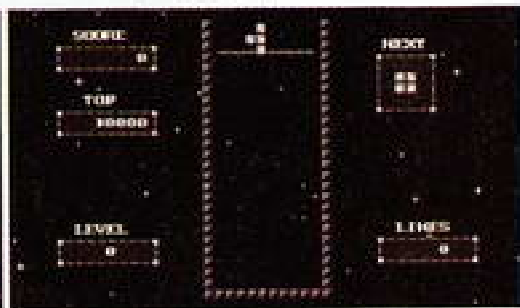
Reality Boy emu是一款可以在电脑上模拟运行VB硬件的程序，当前最新版本为v0.80 Alpha 1，在作者David Tucker的个人主页http://www.goliathindustries.com/vb/下载。这款软件的模拟程度很高哦，除了3款游戏外，所有的VB游戏都可以正常运行——老生常谈，有了模拟器后，你还需要有VB游戏的ROM。其实VB的很多游戏ROM早在几年前就被DUMP出来了，这里推荐一个比较全的VB ROM下载网站：http://www.romnation.net/srv/roms/

virtualboy.html



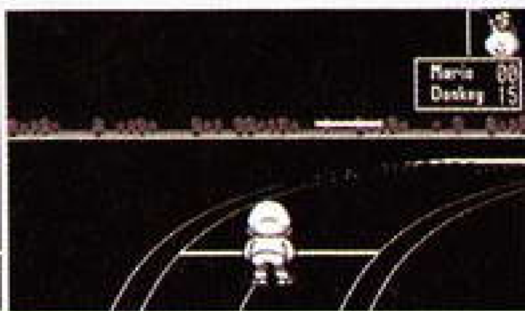

令小超大跌眼镜的是，Reality Boy emu竟然是一款DOS版的程序，在这个Windows XP的时代，运行DOS程序还真有点小困难。如果你是Windows 98的用户，直接重启机器进入DOS就OK。如果操作系统是Windows 2000、XP或者2003的话，则需要从开始菜单的程序→附件中，找到“命令提示符”，点击运行虚拟DOS，然后用“CD”命令直接进入硬盘上Reality Boy emu所在的目录。比如小超的Reality Boy emu放在硬盘中“F:\GBA\GBATOOLS\rboy”的位置，则需键入“F:”，再敲入“cd F:\GBA\GBATOOLS\rboy”。接下来输入“rboy.exe ROM文件名”就可以运行模拟器了。当小超想运行“vt.vb”这个ROM，输入“rboy.exe vt.vb”后点击回车就能运行游戏了。Reality Boy emu还有很多功能，同样需要通过命令来实现。具体格式是“-”后跟具体参数 。比如“rboy.exe vt.vb -display (640v2)”这个命令是以640X480的分辨率运行游戏；“rboy.exe vt.vb -dspmode (red_blue)”是用红、蓝色来显示游戏颜色。此外还有调整跳帧的“-frmskp (0-9)”、调节屏幕亮度的“-brite (0-127)”的参数等等，具体数据大家看看软件的README文档吧。以下几张图是软件运行时模拟显示的游戏画面，是不是感觉画面很普通？毕竟VB是虚拟3D的东东，想真正体验的话只能用真机了。







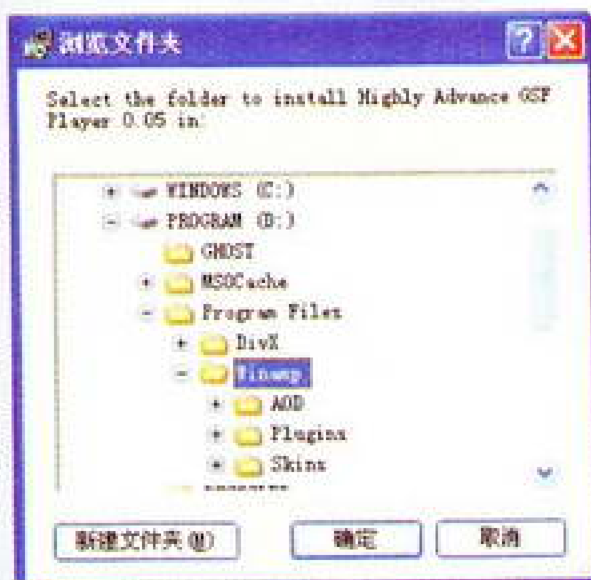



Reality Boy emu不支持自定义操作按键，大家只能使用预设的按键控制游戏。电脑键盘上的E、C、S、F键分别对应VB机器左摇杆的上、下、左、右，I、<、J、L键对应VB右摇杆的上、下、左、右。 V键对应SELECT钮，B键对应START钮，N键对应B钮，M键对应A钮。G键对应L钮，H键对应R钮。另外，程序还设置了几个快捷键，游戏中按P键可以将游戏画面以BMP格式保存下来，按Q键或者ESC键能够退出游戏。如果觉得游戏运行过快或者过慢，可以按0～9这10个数字键调节游戏的帧数。呵呵，基本上快把电脑键盘上的键位都用光了，没办法，谁让VB本身的按钮就多呢。

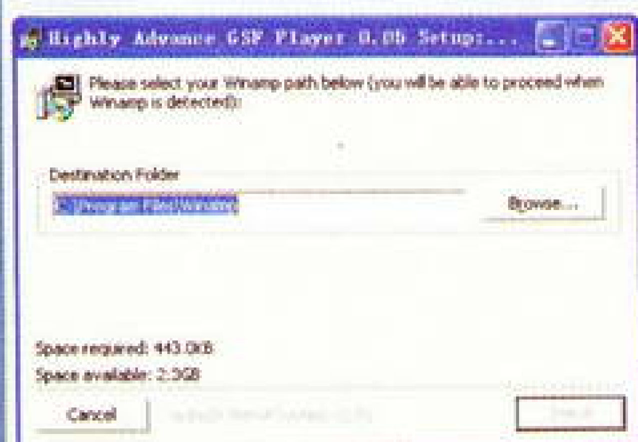
游戏在DOS中以4色模式、低分辨率运行，退出模拟器回到桌面时，可能会导致Windows显示不正常，但重启一下就OK了。另外，Reality Boy emu在某些集成显卡的电脑上运行不能，解决的方法是……换台电脑。(晕，别拿西红柿砸俺，不是俺的错啊。-_-)

## GBA音乐随意听

很多GBA游戏的音乐堪称经典，网上有不少从ROM中导出的GSF格式的GBA游戏音乐。现在通过Highly Advanced，我们可以随意在电脑上欣赏GSF音乐了。严格来说Highly Advanced并不算是一款软件，它其实只是一个插件，配合最流行的音乐播放软件winamp播放GBA音乐。Highly Advanced的下载地址是：http://www.zophar.net/utilities/download/HA_0.06.exe。



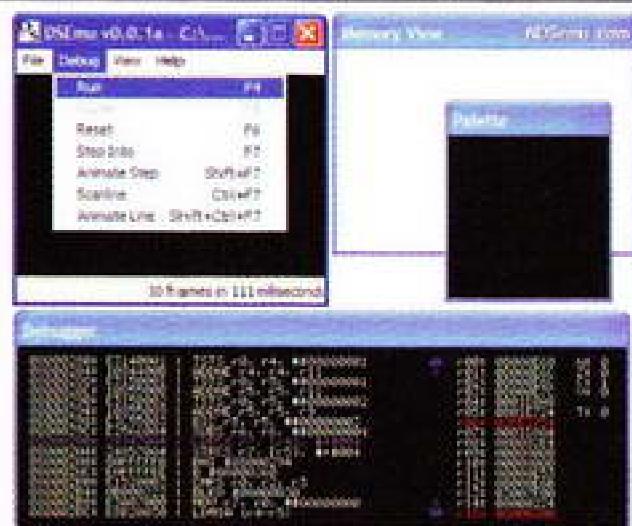

既然是插件，安装Highly Advanced前，你的电脑一定要已经安装winamp。双击HA_0.06.exe，点击“Browse”钮，在弹出的对话框中选择路径，将其安装到winamp所在目录就大功告成。安装完毕，启动winamp，





点击"Open file"你会惊讶地发现以前不能播放的GSF音乐现在全可以播放了！尽情欣赏吧！另外推荐一个专业的GBA GSF音乐网站：http://www.zophar.net/gsf/。《最终幻想1+2》、《幻想传说》很多知名GBA游戏的音乐都可以在这里找到哦。

## 亦真亦假——NDS和PSP模拟器?



新掌机大战已经拉开帷幕，模拟界的精英们也没闲着。早在10月，NDSEMU网站（http://www.ndsemu.com）便赫然出现了NDS模拟器的下载链接。作者甚至还声称，该模拟器已经能基本模拟NDS的运行，现在只差NDS的ROM文件。目前这个软件已经更新到0.0.1b版本（版本号可真强！）。小超也跟风下载了一个，似乎只是空壳而已，啥也不能运行。截稿前得到的消息，已经有老美开始跃跃欲试DUMP NDS的游戏ROM了。

无独有偶，PSP模拟器的网站http://www.psp-emulator.com也适时出现在大家面前。这个网站更是一个空架子，只一个页面。作者在首页说什么"PSP的模拟器其实是索尼制造的，它便是索尼发给各大游戏商的开发工具包"云云。给人感觉像愚人节的玩笑。

不过，纵观掌机历史，无论是GB还是WS，甚至是VB，都没能逃出被模拟的命运。毕竟现在的电脑比起掌上游戏机那点机能还是要强大很多。

## 掌机软件集锦

让我们看看最近掌机软件的更新情况。大家还记得小超以前介绍的可以联机的GBA模拟器VBA LINK吗？现在VBA LINK又迈出了历史性的一步，可以通过局域网联机了！

联机时，大家只要将"setting"里的"One computer"改为"click on LAN"。然后选择游戏人数为2、3或者4人。最后设置上IP地址后点击"Connect"即可联机！相信用不了很长时间，就可以实现Internet对战了。届时，《口袋妖怪》岂不成了一个网络游戏？活活。

GBA模拟器新秀RascalBoy Advance最近频繁更新，现在已经到了1.2.8.5版，各方面都有所加强，不喜欢VBA的，可以用用这个。下载地址：http://www.rascalboy.nzone.it/download/rascalboy1285.zip 。

GBA上的GB模拟器Goomba发布了最新的v2.1版本，修正了EZ3时钟不兼容的BUG，并增加了调节伽玛值的功能。下载地址在：http://hem.passagen.se/flubba/download/Goomba21.zip。

GBA上的超任模拟器SNESAdvance也发布了新版本01.F，增加了对ADC&SBC的支持，支持不同容量的SRAM，目前像《圆桌武士》等很多SFC游戏都可以比较正常地运行了。不过声音方面的话，大概永远是一个梦。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/SNESAdvanceBin20041020.zip。

随着NDS、PSP的发售，GBA也愈显黄昏之态，但很多爱好者仍对其情有独钟，Gebea是一款新开发的GBA模拟器，从9月12日至今，作者已经发布了多个更新版本。官方网站是：http://www.cyd.liu.se/~micol972/site/gebea/。

不知道现在还有没有人用PC玩GB游戏，小超在这里推荐一个GB模拟器BGB，能够完美模拟GameBoy、GameBoy Color和Super GameBoy。目前的最新版本是1.0，支持金手指和4手柄，下载地址在：http://www.xs4all.nl/~beware3/bgb/

截稿前，在网上看到已经有朋友入手NDS了（口水，无限羡慕ing），美版NDS价格更是炒到了2200元。无论是买NDS还是PSP，我等平民都是要再观望一阵子。滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，谁是最后的掌机赢家，还是让历史告诉我们吧。不过有一点可以肯定，凭借新掌机强大的功能，我们的软件作者将会有更新更好的作品问世。最后感谢GBMAD小组（http://www.GBMAD.com）和齐鲁在线（http://www.163.sd.cn）网友的大力支持！




攻略透解 Guide Through

**通灵王 王者灵魂**
**Shaman Kingmaster of spirits**
**GBA**

◆Konami◆ACT◆2004年11月9日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.9美元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

猫太在《掌机王SP》第一辑时介绍的《通灵王》终于登场了。这款由Konami制作的掌机动作游戏素质十分出色，角色动作丰富，敌人的种类也十分多。当然最让人感动的还是关卡中的每个boss，无论是动作还是招数都跟原作中一摸一样，且制作十分精细。发招的同时还有特写，很帅。不过本作的缺点十分明显，太难了……

## 序章故事

主角麻仓叶想在通灵大赛的间隙偷一下懒，却被安娜发现。众同伴都出现后，开始商量着明天的训练计划。此时人群中突然多出了一陌生人，他自称为Magister，为安娜手中的通灵王卷轴而来。他要利用此卷轴来使4500年前的通灵王Mephias复活，并操控他的力量。众人当然不允许，争执间麻仓叶的光之剑被打飞，通灵王卷轴也飘散在各地。带着一把木刀，麻仓叶开始了寻宝之旅。





## 基本动作

由于本作是Konami制作的关系，游戏在人物的动作和系统上都类似于该厂的王牌作品《恶魔城》。利用A键跳跃，B键攻击，还可以下蹲。恶魔城的特色闪避也有，只要快按两次下键便可。漫画中最有特色的灵在游戏中也有充分的体现，利用R键可使用玩家装备的灵，使用特定的灵时还有特写哦。和《恶魔城》一样，本作也有道具的设定。由于玩家的HP只在通过一个场景时有少许的恢复，所以在攻打难打的关卡时就要靠道具了。加血道具在大地图上按start进入的商店中可以购买，多积攒点金钱吧。






## 游戏的进行

游戏初期即可在大地图的一个个地点之间移动，但是很多地方却受到限制不能进入。只有获得新的灵后，才能利用这些灵的能力前往下一个地点。比较重要的灵在击败boss后得到，而一般的灵在击败某些特殊的杂兵后可收集到。按start进入状态画面可装备灵。最初玩家只可装备2个灵，在攻关过程中得到道具后便可增加装备的灵的个数。按select可在4组玩家装备的魂之间切换，但是可使用的魂要装备在L/R键上供使用。活用灵的话便可进入各个地点，祝玩家们早日通关吧。






## 道具限制




为了防止玩家无限制的使用道具来和关卡中的BOSS进行硬拼，游戏在道具携带量上做了限制。玩家只能带10格的道具，而高级的道具通常要占一格以上（HP全满的面条占3格，只能带3个……）。看来本作对玩家动作方面的要求还是挺高的啊。

## 收集品

玩家在攻关的过程中除了会得到金钱和食品外，还能得到勾玉。当得到4个勾玉后便可增加HP的上限，勾玉隐藏在各个关卡中，要好好寻找。同样在击倒boss后可得到卷轴碎片，凑齐4个可增加MP上限。



## 通灵王简易流程

注：本作的攻关还是有点难度的，攻关的地点要遵循特定的顺序。流程中开头的序号讲解的就是地图上相应的地点。各位玩家依照相应的地点进行攻略便可。




1.初期剧情过后先来到右下森林。

2.来到右边水道，途中要进入排水口。

3.向下前进，桥下有一些宝箱。

4.向右前进进入寺院，最后要和木刀龙战斗。当其摆出姿势时便要注意立即后退闪避，否则被劈中会损失很大。后期他会骑着摩托攻击，要跳上高台。胜利后得到03号灵Tokageroh，装备后可推动木箱。



5.回到总部向上，利用灵来推动箱子前进。

6.向上经过一个地点后来到了左方的冰树场景。

7.来到冰山，乘坐缆车来到最后。和霍洛霍洛对战，要注意受到攻击会被冻住。胜利后得到04号灵Corey，可冰冻敌人和火焰。



8.途中经过地点8的话可得到一碎片和灵。

9.回到旅馆，进入左上坟地，在版面的左上得到钥匙才能通过。

10.往左下前进，途中要注意会压下的天花板。

11.辗转来到此地，干掉大批骷髅和一巨型骷髅后（要跳在手上攻击它的头部），和浮士德的灵展开战斗。胜利后得到5号灵Eliza，能够防止中毒。



12.回旅馆后发生剧情，拿回了光之剑，紧接着往左下前进，这下可不怕毒雾了。

13.向左边前进，每个场景都需要拿钥匙



开门。绕路来到地点13，和银开战。胜利后席巴叫主角去寻找5个守护精灵，并在地图上标出了位置。

14.在地图上找到5个守护精灵后，来到地点14。装备上这5个精灵，然后按R发动技能精灵炮轰开门口巨型图腾。





15.一路前进来到遗迹右下，和洁里柯战斗。胜利后得到他的豹子灵mic，使用后在会进行冲刺，期间按跳即可进行高跳。此跳跃的高度比一般跳跃梢高，但是距离比一般跳跃远多了。

16.从地点6一直向左，进入地点16。最深处地板会塌陷，掉下后打动各处的开关让水位上升，得以进入右边的地点。在这里见到被敌人控制的白龙，小心他一阵摆拳后的重击。胜利后得到白龙的灵，可以用滑铲通过低矮的地点了。



17.往上前进，这里击打开关出现的浮台要站在上面按上才可让它上升，某些地点还要用冲刺跳才能跳上上方平台。活用这些浮台，最后在地点17和道莲进行战斗。地上冒出的武器会将你石化，躲在平台上的话武器会从平台上冒出，尽量在地上躲避。胜利后得到马孙的灵，使用后能够施展强力攻击。






18.继续向上前进，在塔的顶层面对的是莲的父亲。战斗在龙身上进行，要不断跳跃来进行攻击。胜利后获得神龙的魂，可以直接通过你打过的关卡，太爽了！此后回到旅馆可得到莲父子给予的宝剑，配合马孙的魂能够使出隐藏的强力召唤。

19.从地点12的右边进入工厂，这里要活用各种技能才能通过，大体上就是打开关、推箱子等。从这里到达地点20，进入游艇内开始了和李尔的战斗，被精灵击中后操作会反向，而进攻最好趁其回收锁链时。胜利后得到的15号灵Chloe，可挂上版面上的铁环，按上下控制长度，左右进行摆动。然后先走左边的路，会让武器升级。



20.最后一直往左下旋涡前进，途中会见到马尔柯和圣女贞德，为了考验主角的实力战斗又开始了。战斗中先注意躲避剑刺和踩击，不要心急攻击。一段时间后它会降落，此时就是攻击的最好时机了。



21.最终来到最左下的旋涡处，面对的是Magister。他会抛出卡牌来围绕主角，要尽快打掉。同时他还会用分身来迷惑玩家。胜利后他利用主角身上的卷轴强行发动了召唤，可惜召唤不完全，不但没能得到通灵王Mephias的力量，反倒被消灭了。这是最后的战斗了，战斗中敌人还会进行一次变身，胜利后就是结局了。通关后可记录，各位玩家可继续游戏，努力去各个场景收集到所有的灵吧(一共有68种哦，功能见附录)。



# 全BOSS攻略

## 木刀之龙

暴走族的老头一直在寻找自己心目中的最佳对手，遇到叶见识到通灵者的威力后便拜在了叶门下成为徒弟。后来阴差阳错地被欲找阿弥陀丸报仇的蜥蜴郎附身从而引发了自身的通灵能力成为了通灵者，对于女性和长相可爱的罗莉和正太而言是一个十分危险的家伙。



1.横向斩(近身蹲下可躲避)。
2.将蜥蜴郎附身在木刀上之后发动的自上而下的超大范围的剑技并且带有华丽的紫焰，不过伤害虽然大但发动所需时间太长而很容易躲。
3.开着摩托追击并且扔炸弹(这个要利用跳跃平台躲避)。

## 霍洛霍洛

为了消灭一切机械的东西还大自然以原始的风貌让大自然重新绽放生机。霍洛霍洛从遥远的北方来到东京参加500年一度的通灵者大会的目的只有一个，打倒所有的参赛者成为通灵王让世界回复原来的面貌。



1.召唤巨大的冰之精灵向前喷出冰块攻击(就这个攻击最难躲了，不仅速度快而且数量多。)
2.将可洛洛与滑版合体后从滑板下面生出尖刺从上到下乱窜，带有华丽的残象，但速度太慢间隙太大很容易躲开。
3.将可洛洛进化成超灵后发动的技能，巨大的冰拳。伤害很高而且带有冰冻效果，但攻击有效距离很短。
4.利用雪山的高坡滑雪来撞，速度很快需要小心跳跃躲避。

## 浮士德8世

为了让自己心爱的妻子爱莉莎复活一头扎进家传通灵术研究人体复活之术，虽然最终也没有成功，但是却成为了一个优秀的傀儡操纵师。选择墓地作为自己的战场是因为可以自由的召唤和控制来自地狱的魔鬼们。



▲会用回旋刀光和冲刺，可用冰冻魔法将其冰冻后再猛打。

1.毒气，打中会中毒，不断损失HP。
2.九阴白骨抓，伸出自己的白骨爪子到处乱摸。
3.把人抓住往天上扔，用后跳躲开它的巨手便可。

## 银

通灵者大会的裁判之一，也是教会叶掌握超灵体的人，对叶的实力非常看好，是一个和蔼可亲的家伙。



1.牛之精灵，释放出巨大的龙卷(具有吸附能力，看见发动要尽量跑远)，卷起地上的石块从天而降。
2.鹰之精灵，长出巨大的翅膀飞上蓝天在空中射出羽毛。
3.蛇之精灵，在地上放出会上下乱窜的地蛇。
4.马之精灵，快速冲撞并且带有瞬间移动的效果。
5.龟之精灵，绝对防御，防御一切攻击。
6.精灵炮，威力强劲的精灵炮，能瞬间秒杀敌人。而且不太好躲避，所以应该在他放出这招之前前秒杀之。

## 朱古力爱情

是一个老是讲着蹩脚的笑话逗人笑的家伙，梦想是和师傅一样能说出让人感到身心愉快的笑话。最大的理想是用微笑的风化解世上所有的恩怨与仇根。



1.躲在树丛中乱放定时炸弹(前期是1颗，打到他抓狂后是2颗，将要死的时候是3颗)。
2.变成球形四处乱窜。
3.召唤巨大的石头雕像吐烟雾攻击，会进行跟踪而且无敌，躲开为妙。
4.利用地形攻击(这里要千万小心别掉河里)，另外河中突然跳出的食人鱼也值得注意。

## 李白龙

原本是演艺界冉冉升起的一颗武打巨星(人物设计参考了李小龙)，后在道润17岁生日那一年其父亲将白龙暗杀并制成僵尸送给她，让其成为她的守护灵。




1.双节棍，李白龙的拿手武器。
2.类似于少年街霸系列中凯的超杀一般的华丽连续技。
3.洲际火箭脚(可在空中任意方向攻击，击中地面后直冒白烟，在烟雾范围内都遭到伤害，可见威力)。
4.燃烧之拳，速度慢但威力巨大，能将人击飞并使其燃烧。

## 道莲

道家的独子，是道家传接衣钵的正统继承人，也是道润唯一的弟弟。为了证明自己的实力而独自前往日本东京参加世界通灵者大会后在与叶的对决中输给了叶的真诚与坦率，之后原本冷漠孤傲的莲开始性格转变后渐渐的成为叶等人的朋友。顺便说一下他是中国人，在TV版中的时候只要叶等人一说到日本和美国的时候莲就会说“在我们国家，地域怎么怎么广阔，物产怎么怎么丰富……”每次都听得叶等人大叫“好厉害，好厉害。”(这性格，我喜欢^^)




1.从地上伸出各种古代兵器(打中后呈石化状态，行动速度极慢)，此技能只要在有地面的地方都可释放，在空中的跳跃平台也会被打倒。
2.将马孙进化成超灵体后发动的攻击，变出超大的长枪向前刺进，蹲下可躲开。
3.突然消失然后在空中出现并向地上扔飞刀，用后闪避来躲。
4.将自己冰冻起来的绝对防御。
5.召唤超级巨大的巴逊进行攻击。
一般与莲距离比较远的话他都会放石化的那招，近身的话都是第二中攻击。

## 道元

道家的家长，也是莲和润的父亲。掌管着道家的一切，昔日有两大通灵世家享誉世界，一家就是曾经出现了麻仓叶王这样精通所有繁琐复杂的通灵技巧的伟大的通灵者的麻仓家族(主要帮人家除灵)，一家就是隐秘在中国昆仑山专门从事暗杀的道家。由于这几年道家家道中落(相比较麻仓家兴旺蓬勃而言)所以莲父决定派莲出去参加世界通灵者大会取得通灵王的资格好让道家再次恢复到昔日的鼎盛时期，但可惜的是自莲从日本回来后就开始慢慢地对其父亲的命令产生质疑，而让莲产生的原因无疑就是眼前的这位麻仓叶。

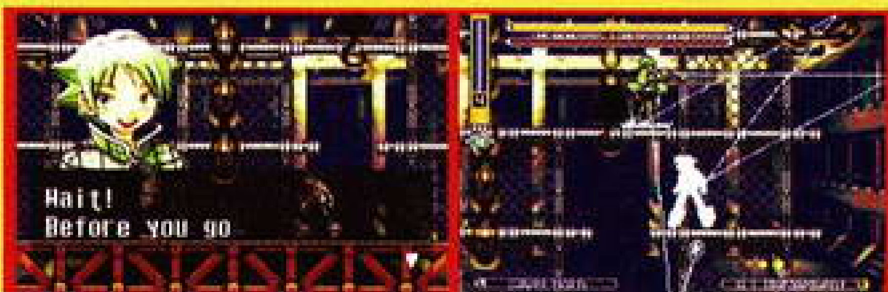



1.龙之剑，(超灵体)龙的尾巴化身为巨大的剑刺穿对手，击中对手后附带中毒效果。
2.火焰，(超灵体)龙的嘴巴里吐出灼热的火焰。
3.灵符，放出5个灵符围绕在对手周围时间一道灵符就会自动爆炸。
4.用龙头撞击主角。

## 李备尔

出生在意大利一个著名的侦探世家，其父亲凭借着家族祖传的通灵术在意大利的侦探界响誉盛名。一家3人原本过着安宁平和的生活，但是有一天好(主角的哥哥)找到了李备尔的父亲说是要创造一个只有优秀的通灵者才能生存下去的新世界，并邀请LYSERG的父亲加入，但遭其拒绝。遭到了拒绝之后的好一怒之下召唤出自己的守护灵灵魂之火将他们夫妻俩杀死，在熊熊的大火中LYSERG推门而入，眼

前见到的是却倒在血泊中死去已久的父母和“好”的那张脸，“愚蠢的人类啊！”好临走时候留下的话语还清晰的留在耳边，从那一天开始李备尔就继承了家族的通灵之术和沉重的仇恨。




1.短程锁链，伤害一般威力小很容易躲开不幸挨上后有燃烧的效果。
2.超长跟踪锁链，距离超远，要小心躲避。
3.释放出非常可爱的精灵亲吻，被精灵亲吻到后所有的操作指令和动作会相反。
4.倒立的钟楼，将他打死一次后他的守护灵会帮助他恢复之后会发动的超强攻击不幸被压上后，恭喜你准备从新开始吧。

## X-LAWS

是一群遭遇到好迫害的人们组成的组织，使用超级现代化的武器。他们存在的惟一目的就是讨伐好的罪行，替天行道消灭好。自称是正义的组织。




和X-LAWS战斗就好象是玩超级机器人大战一样(在我看来X-LAWS的超灵体比SRW的机体设计漂亮多了)。
1.飞在叶的上空并向地上扔很长的刀子(这个太容易了，注意不要跳得太高碰着X-LAWS的超灵体就是了，人家的可是高级货，弄坏了可赔不起)。
2.纵向召唤出许多机体放出大型导弹攻击(这个很好躲避)。
3.横向释放出大量子弹(这里比较难躲)。

## MAGISTER

企图利用《超.占事略　Q》来复活邪恶的MEPHIAS的迷之人物。身世经历颇为感人，美满的家庭因为曾经遭遇个别具有不良用心的通灵者的袭击而破碎，从那以后他就对通灵者怀恨在心。最大的愿望就是借MEPHIAS之手将世界上这些卑鄙龌龊的通灵者全部消灭(其实是一个很可怜的大叔- -b)



1.释放出多条青颜色的骷髅龙，在空中飘荡，到一定时间后会自爆然后分成无数个小子弹。
2.变成多张死亡卡片让你选择真身，选择对则攻击他可以使他伤血，选择错误则会自动爆炸。
3.放出2张灵符，灵符中会伸出剑来，打中具有石化效果。
4.召唤巨大的红龙，要把龙由红色打成蓝色的化石才能使MAGISTER现身.

## MEPHIAS

MEPHIAS是曾经的通灵王亦是恶魔的化身，很久以前就遭遇封印，MEPHIAS是MAGISTER想使其复活的那个人，但复活后的MEPHIAS残忍至极。竟将帮助自己复活的MAGISTER轻易杀掉并扬言叶是第二个即将死亡之人。




**MEPHIAS(第一形态)**
1.从黑色斗篷中伸出巨大的铁锤攻击(距离很长)。
2.蓝色球会360度放子弹。
3.绿色球是锁定目标之用配合红色球可使出大威力的燃烧技能。
**(第二形态)**
将斗篷揭开后蓝色球变成龙头盾牌(可自由伸长并且可以吐出火球，火球落地后变成火墙)绿色球变成翅膀红色球变成大刀，不仅攻击方式多样更会从空中消失后突然从地下窜起来攻击，此状态下所有攻击对MEPHIAS造成伤害为7。
**(第三形态)**：象蜘蛛一样织成一张巨大的大网，大量的子弹在网上穿梭，很难躲避，如果没有带大量回血道具的话绝对是必死的。此状态下所有技能魔法物理攻击对MEPHIAS都只能造成1的伤害。MEPHIAS临死前会疯狂的乱放子弹，大家千万要顶住啊(越往后的BOSS越觉得象STG了)。

## 附录：全68个灵的介绍

游戏中的灵在剧情和击倒特殊敌人后便可得到，关卡中也有隐藏。在我把68个灵简单地分为了攻击系（大伤害攻击）、辅助系（防御，速度，以及其他与攻击无关的类型）、解谜题系（过关必须）、召唤系（都以消耗某样物品为代价一般是大自然的精灵的话是叶子，召唤鬼魅的话消耗傀儡）四类，另外需要注意的是攻击系和召唤系，解谜系以及部分辅助系（如变身、制造浮空平台等）都需要装备在L、R上才可使用。

| 编号 | 名称 | 类型 | 消耗巫力(SP)/次 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 01 | Amidamaru | 攻击 | 25 | 配合不同的武器会出现不同的技能 |
| 02 | Mosuke | 辅助 | 0 | 提高3个等级的攻击能力，更可以配合阿弥陀丸使出华丽的隐藏技能 |
| 03 | Tokageroh | 解迷 | 1 | 搬动阻挡在前面的木箱 |
| 04 | Corey | 解迷 | 20 | 冰冻火焰（当然敌人也可） |
| 05 | Eliza | 辅助 | 0 | 抗毒 |
| 06 | SilverShield | 辅助 | 0 | 提高2个等级的防御力 |
| 07 | SilverTail | 辅助 | 0 | 提高2个等级的移动速度 |
| 08 | SilverWing | 辅助 | 0 | 巫力（SP）回复速度上升两个等级 |
| 09 | SilverHorn | 辅助 | 0 | 上升两个等级的攻击力 |
| 10 | SilverRod | 辅助 | 0 | 最大HP上升两个等级 |
| 11 | Mic | 解迷 | 6 | 速度飞快地向前冲刺，冲刺中配合A可以使出超远距离的大跳跃（可以以此跳过很高的平台） |
| 12 | LeePai-Long | 解迷 | 4 | 在地上滑行，用来进入比较低矮的地方 |
| 13 | Bason | 攻击 | 60 | 变出黄金长枪向前突进（配合第三把剑可以使出隐藏的必杀雷神） |
| 14 | GrandTaoDragon | 辅助 | 12 | 直接跳过以前打过的关卡 |
| 15 | Chloe | 解迷 | 1 | 放出锁链勾住空中的环 |
| 16 | Michael | 攻击 | 50 | 向正前方直线发射天使，让天使压死敌人（威力大） |
| 17 | Kanta | 攻击 | 6 | 白色刷子攻击 |
| 18 | GussyKenji | 攻击 | 15 | 百裂拳 |
| 19 | Tamegoroh | 辅助 | 0 | 站在原地不动会自动回复HP |
| 20 | Shikigami | 召唤 | 6 | 发出大自然元素的精灵攻击敌人 |
| 21 | FrankenSteiny | 辅助 | 0 | 提高1级移动速度 |
| 22 | Ponchi | 辅助 | 7 | 使用盾牌防御（需按住发动键不放） |
| 23 | Konchi | 辅助 | 30 | 射出让敌人停止行动的箭（时间非常短，打BOSS有用） |
| 24 | Chimi-Moryo | 召唤 | 4 | 召唤低级灵攻击敌人，敌人被打中后移动速度变慢（消耗矿石） |
| 25 | Shaolin | 攻击 | 42 | 波动拳（距离太短） |
| 26 | BlackRaven | 辅助 | 0 | 巫力回复速度上升三个等级 |
| 27 | TaotheGreat | 召唤 | 50 | 召唤道元的超灵体从天而降把敌人压扁（每次用这招都以为我家的地板在响） |
| 28 | Ian | 辅助 | 0 | 攻击力上升1级 |
| 29 | Nizba | 辅助 | 0 | 防御力上升1级 |
| 30 | Dreisa | 辅助 | 0 | 最大HP上升1级（+8） |
| 31 | Yophia | 辅助 | 0 | 巫力回复速度上升1级 |
| 32 | Badbh | 辅助 | 0 | 抗冰属性 |
| 33 | Vodianoi | 辅助 | 0 | 降低水属性敌人的防御力 |
| 34 | DehttheViking | 辅助 | 0 | 有在冰面和雪地上防滑的效果 |
| 35 | Gororo | 攻击 | 20 | 冰冻机关炮（发动的时候轰隆作响子弹壳乱飞，但怎么不伤敌人血啊T_T） |
| 36 | Zenki | 辅助 | 2 | 在前面放出一个防护罩一样的东东，既可攻击又能防御 |
| 37 | Kohki | 辅助 | 2 | 在后面放出一个防护罩 |
| 38 | Golem | 攻击 | 30 | 自下而上的射线攻击，范围广速度快伤害大 |
| 39 | Orona | 辅助 | 40 | 朱古力爱情的成名搞笑必杀，使敌人暂时不能行动 |
| 40 | PascalAvaf | 辅助 | 4 | 跳起后发动（按住发动键不放）可悬浮在空中 |
| 41 | Yamagami | 攻击 | 2 | 释放出4个鬼火旋转攻击敌人 |
| 42 | Gundari | 辅助 | 0 | 一定几率敌人的攻击无效 |
| 43 | Raphael | 辅助 | 0 | 延长浮板等立足点存在的时间 |
| 44 | Gabriel | 辅助 | 0 | 在黑暗中照明 |
| 45 | Uriel | 辅助 | 0 | 降低掉落深渊后的HP损失 |
| 46 | Metatoron | 辅助 | 0 | 降低掉落尖针陷阱时的HP损失 |
| 47 | Sariel | 辅助 | 0 | 降低受到火系敌人伤害 |
| 48 | Remiel | 辅助 | 0 | 降低受到电系敌人伤害 |
| 49 | Mash | 攻击 | 120 | 判决，发动后在正义与邪恶的天使中选择 |
| 50 | Blaumro | 攻击 | 2 | 抽敌人一鞭把他们身上血吸到自己身上 |
| 51 | Footballer | 攻击 | 14 | 像橄榄球运动员一样，用身体冲撞（无法在空中使用） |
| 52 | Shion-Shion | 攻击 | 4 | 铁链攻击，发动完后铁链并不会消失，可以自己用方向键控制（无法在空中使用） |
| 53 | Blocks | 辅助 | 50 | 制造漂浮在半空中的黄金踏板 |
| 54 | Jen | 辅助 | 0 | 打倒50个敌人来令愿望成真（愿望就是在道具中随机抽取一个，俺每次都只拿到寿司） |
| 55 | Ashcroft | 攻击 | 20 | 向前投掷标枪 |
| 56 | Jack | 攻击 | 4 | 直线投掷带有火焰的飞刀攻击 |
| 57 | Chuck | 攻击 | 20 | 召唤出射击手拿出枪射击 |
| 58 | Carlos&Joao | 攻击 | 30 | 召唤出一个强力拳头攻击 |
| 59 | Antonio | 召唤 | 2 | 召唤出一个幽灵鬼魅协助攻击，每次消耗一个傀儡 |
| 60 | Jose | 召唤 | 2 | 召唤出一个骷髅鬼魅协助攻击，每次消耗一个傀儡 |
| 61 | Pancho | 召唤 | 2 | 召唤出一个山羊鬼魅协助攻击，每次消耗一个傀儡 |
| 62 | Zapata | 召唤 | 2 | 召唤出一个任形鬼魅协助攻击，每次消耗一个傀儡 |
| 63 | Miguel | 召唤 | 2 | 召唤出一个车形鬼魅协助攻击，每次消耗一个傀儡 |
| 64 | MagneScope | 辅助 | 1 | 查看周围的境况 |
| 65 | Mama | 辅助 | 4 | 变身成一只小棉羊，移动速度和跳跃能力增加，不过不能攻击，再按一次发动键就可以变回人形 |
| 66 | Cifer | 攻击 | 60 | 以巨大棒锤攻击敌人，打中敌人后能使他们失去行动能力 |
| 67 | SpiritofFire | 辅助 | 0 | 每打倒一个敌人就回复少量HP |
| 68 | Matamune | 攻击 | 120 | 召唤出巨大的武士刀自上而下劈砍敌人，造成强力伤害 |

文 NW旅团 aironline 编 LIKY

攻略透解 Guide Through

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

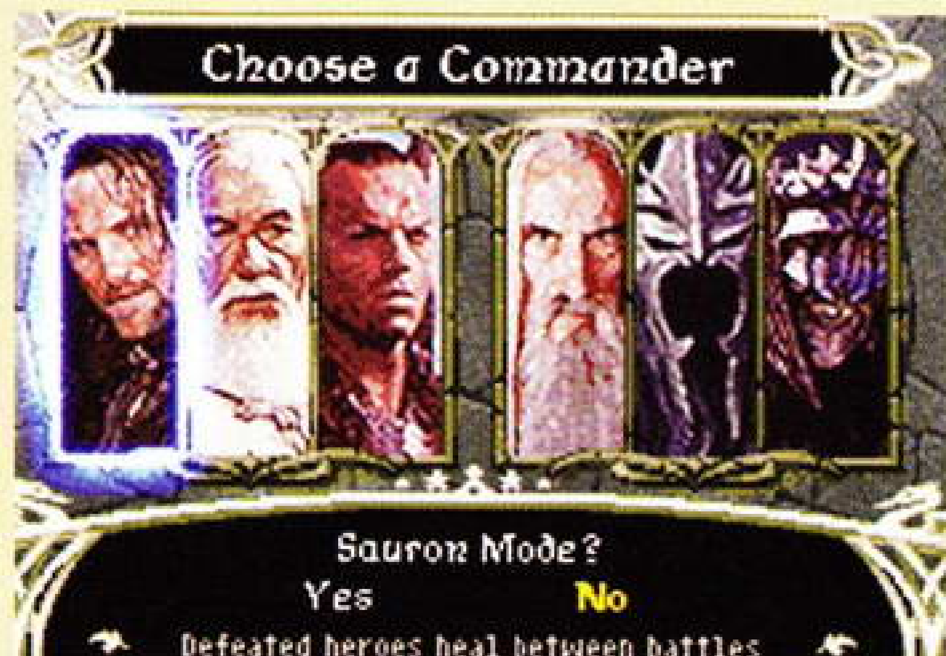
# 指环王：第三纪

| 指环王：第三纪 The Lord of the Rings The Third Age | GBA |
|---|---|
| ◆EA Games/Griptonite Games◆S·RPG◆2004年11月9日 | |
| ◆1～2人 ◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元◆美版 | |
| ◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄 | |

电影版《指环王》三部曲的热潮已渐渐消退，但游戏的余温仍然还在，这款GBA版《指环王》最新作采用了S·RPG形式来描写“第三纪”的中土战争，精致的场景和恢宏的音乐让你又重回到那个奇幻的中土世界。游戏的系统颇有新意，玩起来别有一番味道，喜欢S·RPG的玩家不妨一试。

## 背景

游戏的副标题“第三纪”是指《指环王》世界的某个历史时期，《指环王》的世界是一个叫Arda的星球。这个星球从人类醒来开始，被划分成为创世纪及后来的四个世纪。第一个世纪时人类醒来，精灵回到中土。人类在天使的帮助下与恶魔MORgoth战斗，将恶魔永远赶出大陆。第二个世纪人类发展得十分辉煌，但因为挑战天神遭到神的惩罚。恶魔的手下索隆成为新的魔军，人类和精灵的联军打败索隆。第三世纪的起点为索隆战败，伊西尔都种植白树，终点为魔戒被毁灭，索隆被最终消灭。《指环王》的小说讲述的就是发生在第三世纪最后两年的故事。




## 游戏主菜单

### New Game 开始新游戏

共有6名英雄供选择。左边是善良阵营，右边是邪恶阵营。选择好英雄后会问你是否使用索隆模式。选择“是”的话战死的英雄就不能复活了。选择“否”的话战死的英雄可以在下一场战斗结束后复活。

### Load Game 提取存档

善良阵营和邪恶阵营各使用一个存档，所有存档之间共通的只有隐藏关卡的纪录。

## Multiplayer 对战

## Hotseat 单机对战

## Link Mode 对战线联机对战

## Wireless Mode 无线联机对战

## Options 选单

选单里的选项从上到下分别是：

难度
音乐音量
效果音量
自动结束回合
移动时显示格子
切换模式：单位／翼
跳过战斗画面：选择开的话也要手动跳过战斗画面
语言
制作者名单
睡眠模式：同时按 SELECT+L+R 键唤醒




# 作战室菜单

## Missions 选择任务

选择一个任务后出现选项画面，画面中的文字是故事介绍，三个选项分别是 Objective（胜利条件）、Scouting Report（侦查报告）Play（开始游戏）。

## Upgrade 升级

只有参加过上一场战斗的英雄可以使用升级菜单（中途退出战斗也可以）。可以升级的只有技能，此外还可购买装备和道具。

## Save 纪录

# 战斗菜单

战斗中按 SELECT 键选择是否退出战斗，按 START 进入战斗菜单。

Units——察看战斗单位情况
Glossary——术语表，详见下文
Optins——选单，同主菜单选项
Quit——退出战役回到作战室

# 战斗指南

本作是纯正的S·RPG，但是也有不同于其他的S·RPG的独特系统。

## 指挥官系统

游戏中双方的英雄即指挥官，他们拥的有指挥能力影响每一个回合可以行动的次数。每个回合的行动次数（即指挥点数）是在指挥官的指挥能力范围内随机选择的。此外，指挥官还拥有特殊的技巧（详见术语表），游戏开始时你选择的英雄有4个技巧，其他英雄有1个技巧。充分发挥技巧对战斗很有帮助。（详见“英雄榜”）



## 分翼系统

战场通常被分为左中右三个翼（区域），游戏开始时会让你选择指挥官所在位置。每个翼的指挥点数是基于该翼内的指挥能力。如果有多个指挥官在同一个翼内，那么指挥点数会叠加。没有指挥官的翼只能得到0～1个指挥点数。此外旗手也会给翼内增加一个指挥点数。

## 战场事件

战场上会随机发生各种事件（详见术语表）。好的事件可以让战斗更加轻松或刺激，而坏的事件有时简直是天灾。事件的持续时间仅限于一个回合内。范围大多数情况下是一方全体，有的事件则仅限于某个翼内的一方。

# 术语表

## Events 事件

**Free MOVe 自由移动**

提供一个自由的指令点给任何的单位。

**Onslaught 突击**

所在侧翼上的所有单位攻击 +2，运动 +2。

**Rally 集结**

为侧翼产生最大的指令点。（达到英雄的领导点数的两倍）

**Recovery 恢复**

在侧翼上的所有单位恢复1～4点HP。

**Disorder 混乱**

侧翼的指令点降到0。

**Willpower 意志力**

SP完全恢复。




## Good skill set 正义阵营的角色技巧

**Hold Fast! 顶住!**

在英雄的侧翼上的友好单位恢复1～2点HP/级别。

**Defensive Stance 防御姿态**

英雄一个回合内的损害减少25%/级别。

**Sweep Attack 扫荡攻击**

英雄可以一次攻击多个敌人，人数+1/级别。

**Evasion 回避**

英雄可以从敌人单位身边穿过，此外移动力+1/级别。

**Keen Eyes 锐利的眼睛**

英雄得到神射手才能，他所在的侧翼射程+1/级别。

**Arms Mastery 武器掌控**

英雄的攻击力+1/级别。

**Inspire 激励**

指挥点数+1/级别（最大+2），级别3时其他侧翼也增加1个指令点数。

**Stealth 秘密行动**

减少间接攻击的伤害，每升一级提高33%。

**Blinding Light 眩目光芒**

在甘道夫的侧翼上的所有敌人可能逃走，基于他们士气，随着级别升高而提高几率。

**Curse of the Dead 死者的诅咒**

亡灵军队出现，攻击阿拉贡的侧翼上的1～5个敌方单位。每提升1级别+1单位。

**Elven Duress 精灵监禁**

埃尔隆德侧翼上的敌人指令点数-1/级别，造成混乱的几率+10%/级别。

**＊Horn of Gondor 刚铎的号角**

装备道具“Horn of Gondor”后拥有的特技，可以让翼内敌人士气下降，我军防御力增加。

## Evil Skill Set 邪恶阵营的角色技巧

**On Your Feet! 在你的脚上!**

在英雄的侧翼上的我方单位被恢复1～2点HP/级别。

**Terror 恐怖**

在英雄的侧翼上的敌人单位移动力-1/级别。

**Flurry 慌张**

英雄对敌人攻击次数+1/级别。

**Strength of MORdor 摩多的力量**

英雄攻击的任何敌人自动后退两格，+1/级别

**Take cover! 隐蔽!**

整个侧翼的单位该回合受到远程攻击的损害减少25%/级别。

**Rage 愤怒**

英雄的攻击力+1/级别。

**Intimidate 威胁**

+1指令点数/级别，最大+2，级别3时每个侧翼增加1个指令点数。

**Curse of Orthanc 欧散克塔的诅咒**

诅咒一个单位导致其士气下降，级别2和3士气损失增加1点。持续10个回合，射程7。

**Invulnerability 无敌**

戒灵王只能被英雄杀死，其他单位的攻击损害-15%/级别。

**Swarm of Crebain 乌鸦群**

Saruman召唤一群乌鸦啄咬敌人，伤害1～4点HP/级别，射程7。

**eye of sauron 索隆之眼**

在索隆之嘴的侧翼的所有单位对英雄的伤害+1/级别。



## Items 道具

**Kingsfoil 王之剑（草药名）**

这种罕见的药草可以恢复英雄 3～6HP。

**Lembas bread 兰巴滋面包**

这种精灵面包可以恢复英雄 5～10HP。

**Elven Phial 精灵药瓶**

一回合内提供额外的防御保护。

**Galadriel's Lock 凯兰崔尔的绳索**

英雄的移动力+2，而且能从敌人单位附近越过。

**Entwater 树人水**

让英雄一个回合内攻击力 +2

**Troll Meat 食人妖的肉**

半兽人的最爱，回复 3～6 点 HP。

**Hand of Saruman 萨茹曼的手**

萨茹曼的白色手印，让英雄一个回合内攻击力+ 1。

**Shelob's Poison 施维的毒药**

稀罕的蜘蛛毒药，让英雄一个回合内+2点攻击力。

**Berserker Root 狂暴之根**

使用后，邪恶的英雄可以在那个回合攻击两个对手。

**SPoilS of War 战利品**

用黄金，珠宝和骨头激励索隆的部下。让英雄侧翼的指令点数 +1。

## Terrain 地形

地形会有“X n盾”的标记提示（n为数字），数字指出防御效果的提高倍数。

## Unit talents 个人才能

个人才能是某些兵种或某些角色特有的能力。

**Elf Archery 精灵箭术**

射击攻击不受地形效果影响。

**Magic Attack 魔法攻击**

有力的攻击有机会使敌人晕点并造成下个回合不能移动。

**Double MOVe 两次移动**

马上的单位可能移动、攻击，然后再一次地移动。

**Sharpshooter 神射手**

远程攻击的损害不因射程减少。

**Regeneration 再生**

单位每回合恢复 1 点 HP。

**Shock 震动**

攻击有较大机会让对手后退并造成对手下个回合不能行动。

**Trample 踩踏**

猛犸能将敌人的单位撞开，并践踏不能移动的他们。

**Inaccurate 失误**

让敌人经常对人类大小的目标失误。

**Shieldmaiden 女战士**

单位对邪恶的英雄伤害 +3。

Aragorn

| | |
|---|---|
| Hit Points | 29 |
| Spirit Points | 11 |
| Move | 3 |
| Attack/Range | 7 / 4 |
| Morale | Fearless |
| Leadership | Great(1-4) |
| Talent | None |

## 英雄榜

HP（Hit Point）——生命点数。

SP（Spirit Point）——精神点数，精神点数高的英雄的 SP 槽增长的就快。游戏中英雄们是共用一个 SP 槽的。

MOV（Move）——移动力。

ATK（Attack）——直接攻击力。

RAG（Range）——远程攻击力。

MOR（Morale）——士气 士气高的英雄高伤害值的机会会增大。

IS（Leadership）——领导能力。

**ARAGorn 阿拉贡**



埃西铎的后裔，勇武且睿智，以游侠的身份活跃于第三纪的战争中，经历了种种磨难以后重返刚铎王位。



**Gandalf 甘道夫**

被派来帮助人类的次级神，灰衣甘道夫变成白衣甘道夫后，拥有和萨茹曼一样的力量。

**Elrond 埃尔隆德**





精灵之王，伟大的贤者和战士，参加过两次对索隆的战争，打败索隆后率领精灵们离开中土。



**Theoden 希优顿**

洛汗国王，被巧言迷住心智，白衣甘道夫解除了他的诅咒后，恢复了王者的风采，率领军队抵抗索隆大军，战死沙场。

**Boromir 波罗莫**



刚铎摄政王的大儿子，参加护戒小队。在敌人偷袭时为了保护弗罗多而战死。

**Eowyn 伊欧文**



洛汗国公主，偷偷跟随希优顿出征，希优顿被戒灵王杀死后，她杀死戒灵王为他报了仇。

**Faramir 法拉墨**



刚铎摄政王迪耐瑟之子，也是骁勇善战的名将，后来成为刚铎宰相、伊西立安王、艾明亚南领主，并娶了伊欧文为妻。

**Eomer 伊欧墨**



希优顿王之子，无情的战士，优秀的骑手，后来成为第18任洛汗国王。

**Gimli 吉姆利**



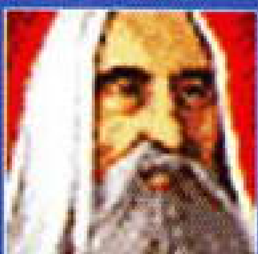
固执的矮人族战士，护戒小队成员之一，与精灵的搭档经常爆出趣事，最怕在莱格拉斯面前丢脸。

**Legolas 莱格拉斯**



乐观的精灵族战士，护戒小队成员之一，拥有超强的个人战斗能力，电影《指环王3》中单枪匹马干掉一个猛犸。

**Saruman 萨茹曼**



邪恶的白袍巫师，企图和索隆联手，称霸整个中土，但是他的邪恶计划在洛汗人和树人的反击下可耻地失败了。

**Witch-King 戒灵王**



被戒指控制的9个人类国王中的头领。据说不可被人（man）杀死，但最后却被女人（woman）杀死了。

**Mouth of Sauron 索隆之嘴**



曾经是人类，自甘堕落与索隆合作，成为索隆最有力的策士。在黑之门率领大军与阿拉贡的军队决战。

**Grishnakh 葛力斯那克**



虏获皮聘和梅里的队伍中由摩多派出来的半兽人队长。

**Lurtz 卢滋**



萨茹曼手下的强兽人头领，在阿蒙汗袭击护戒小队时被阿拉贡杀死。

**Ugluk 乌骨陆**



虏获梅里和皮聘的队伍中的艾辛格派出来的强兽人队长。

**Gothmog 葛斯摩**



以炎魔之王为名，是索隆大军攻击米那斯提力斯的最高指挥官。

**Gorbag 哥巴葛**



米那斯魔窟的半兽人统帅。狂热的好战分子，企图杀死弗罗多时被山姆杀死。

**Sharku 夏库**



萨茹曼的狼骑兵统帅，大胆而且精明。

**Wormtongue 巧言**



萨茹曼派遣到希优顿王身边的奸细，靠花言巧语磨损希优顿的心智和健康。



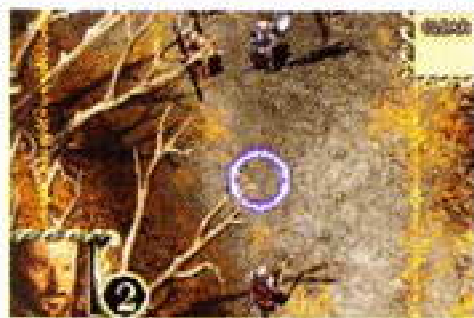
# 流程攻略

游戏的关卡大都源自指环王电影或小说中的情节，选择善良阵营或者邪恶阵营所要攻略的关卡是一样的，所以下面就以善良阵营为例介绍一下每个关卡。

## 《指环王 I》的故事

### Basic Tutorial 基础指南

**故事** 打倒魔军索隆的埃希铎在林子里遭到了敌人的伏击。



**胜利条件** 打倒敌人旗手

**战术** 熟悉基本操作的一关，指导你如何使用指挥官和其他战斗单位的攻击，告诉你如何使用战斗菜单。

### Advanced Tutorial 进阶指南

**故事** 埃希铎遇到了索隆的余党。

“打倒他的首领！”他命令道，“没有首领他们会变成一堆散沙！”

**胜利条件** 打倒敌人指挥官

**战术** 继续介绍游戏系统的一关，这里有个需要掌握的重要技巧：当和敌方单位靠近时（纵横或者斜向靠近都算），双方都不可以使用远程攻击。此外，除非拥有特殊能力，战斗单位不可以从敌方战斗单位身边经过，这一点可以用来保护后方的指挥官。



### Mission from Rivndell 瑞文戴尔来的任务

**故事** 埃尔隆德派人带给阿拉贡一个任务，但阿拉贡目前的任务是突破敌人的埋伏。

**胜利条件** 总分 4 分

打倒一个善良阵营的英雄加 2 分（邪恶阵营）任何一个英雄到达桥上的旗子处加4分（善良阵营）

**战术** 这一关开始出现左中右翼系统，地形效果系统也出现了，详见系统解析。



### Darkness Upon Bree 黑暗降临布理

**故事** 弗罗多受到魔戒控制，让索隆发现了魔戒的踪影。索隆派遣他最厉害的手下——戒灵来寻找魔戒，戒灵一路找到了布理。

**胜利条件** 总分 10 分

打倒一个指挥官加 2 分（善良阵营）

打倒一个戒灵加 2 分（邪恶阵营）

打倒一个黑暗骑士或者邪恶阵营的指挥官加 3 分（善良阵营）

邪恶阵营的单位到达旗子处加 5 分（邪恶阵营）

**战术** 总共有 5 个戒灵，最少要打倒 4 个才能过关。让两翼的农夫和樵夫牵制左右两个戒灵，英雄带领中翼对付戒灵王和两个骑士，小心在农夫和樵夫没有损耗完之前最好不要让指挥官接近他们。武器掌控等技巧的使用有利于打败戒灵。

### Attack on Fangorn 袭击法贡森林

**故事** 萨茹曼为了生产军需，大量砍伐法贡森林的树木，引起了森林里居民的愤怒。不过萨茹曼不在乎，他认为只要使用武力就可以让这些愤怒的声音安静。

**胜利条件** 总分 12 分

打倒一个指挥官加 2 分

打倒一个半兽人或强兽人加 1 分（善良阵营）

占领一面旗子加两分（邪恶阵营）

**战术** 将两翼的战力都集中至中翼攻击敌人阵地，左上角只有弓箭手不好把守，需要将士兵调回去看守，或者使用骑兵型指挥官亲自把守。萨茹曼会自动回复体力，在没有把握一个回合搞定他的时候还是不要动他。



将攻击击中到兽人和巧言身上吧！

## Conquest of Osgiliath 征服奥斯吉力亚斯

**故事** 刚铎摄政王迪耐瑟为了保证刚铎领土的完整，命令两个儿子法拉墨和波罗莫重新收复迪奥斯吉力亚斯。

**胜利条件** 总分12分

打倒一个指挥官加2分

占领一个建筑物加4分（善良阵营）

战斗持续20回合加10分（邪恶阵营）

**战术** 占领两个建筑物并打倒两个敌人指挥官，或者占领三个建筑物都可以获得胜利，如何选择就看你自己的喜好了。右翼的士兵缺少远程攻击力，建议配置射击能力较强的指挥官，中翼最好配置骑士型指挥官，进退自如。左翼的地形适宜配置近战型指挥官。

## Flight from Moria 逃出摩瑞亚

**故事** 护戒小队刚刚逃出摩瑞亚的矿洞，惊魂未定的他们又遇到了哥布林和食人妖的袭击。

**胜利条件** 总分10分

打倒一个指挥官或者岩洞食人妖加2分

打倒所有的精灵加4分（邪恶阵营）

打倒所有的樵夫加4分（邪恶阵营）

战斗持续20回合加6分（善良阵营）

**战术** 一开始我方中翼的指挥点虽然丰富，但却缺少可指挥的战斗单位，所以建议使用骑士型指挥官，快速分散到两翼。皮聘当然要尽可能远离战斗了。我方左翼较强，可以分配两个指挥官到左翼，从左翼打回中翼来。右翼只要把守住狭窄的地方便可以，待中翼收拾干净后可以一鼓作气消灭敌人，战胜全部敌人也可以马上拿到10分的。

## Amon Hen 阿蒙汗

**故事** 魔戒小队在阿蒙汗遇到了强兽人的袭击，队伍被分散了。护戒小队失败了，毁灭魔戒的任务落到了弗罗多和山姆肩上。

**胜利条件** 总分12分

打倒一个指挥官加2分

打倒一个强兽人加1分（善良阵营）

**战术** 由于我方人员太少，指挥点数就不重要了，建议使用有扫荡攻击技巧的英雄和可以打了就跑的骑士。莱格拉斯和伊欧墨自然是首选。皮聘和梅里就不用战斗了，躲在后面看就可以了。

# 《指环王II》的故事

## Crossing of the Ford 横越浅滩

**故事** 希优德王子和他的小队在渡河的时候遭遇了他们从来没见过的敌人——强兽人的袭击。

**胜利条件** 总分10分

打倒一个指挥官加2分

打倒旗手加1分

占领南边的旗子加8分（善良阵营）

占领土堡加3分（邪恶阵营）

**战术** 先让希优德王子身后的旗手退向后侧，以便让王子撤退到安全地带。刚铎士兵清扫河边的敌人，阿拉贡则指挥骑兵纵深攻击，用游击战术打了就跑，可以减少损失。基本上占领旗子就获胜了。注意红色的是半兽人狂战士，一定要在他攻击你之前将他打倒！



## Fall of Osgiliath 奥斯吉力亚斯陷落

**故事** 奥斯吉力亚斯是刚铎的前哨防御公事。自波罗莫牺牲后，法拉墨代替哥哥守卫这里。不久，索隆大军的攻势从这里开始了。

**胜利条件** 总分12分

打倒一个指挥官加2分

打倒一个邪恶阵营的战斗单位加1分

占领前方空间的旗子加2分

占领后方空间的旗子加3分

**战术** 三个翼之间连通不便，基本上要各自为战，所以不要选择指挥点数少的指挥官，中翼地形破碎，最好配置弓箭手型指挥官。前方空间滞留的战士不要怕损失，尽量攻击敌人旗手和指挥官。削弱他们的指挥力。



## The Edge of fangorn 法贡边缘

**故事** 伊欧墨带领的骑兵队和萨茹曼的混合部队打了一场遭遇站，而先前遭俘的梅里和皮聘借机死里逃生，逃进了法贡森林。

**胜利条件** 总分15分

杀死一个敌人得1分（善良阵营）

杀死一个敌人得2分（邪恶阵营）

杀死梅里和皮聘各得5分（邪恶阵营）

**战术** 右翼梅里和皮聘简直就是箭靶子，指望他们能安全从下面绕过去是很难的，所以要全速向上移动回避。选用高指挥力的英雄，用骑兵压倒性的战力攻击敌人吧！

## Ambush at Ithilien 伊西立安的伏兵

**故事** 法拉墨的巡逻小队在北伊西立安的林子里与哈拉德林人的雇佣军遭遇了。面对敌人强大的战力和恐怖的战用猛犸，法拉墨让士兵们躲进林子里和敌人周旋。

**胜利条件** 总分10分

打倒一个指挥官得2分

打倒一个哈拉德林人得1分（善良阵营）

打倒一个刚铎士兵得1分（邪恶阵营）

打倒猛犸得5分（善良阵营）

**战术** 右翼的士兵一上来就要面对猛犸的威胁，猛犸的移动可以将其他战斗单位挤开，并造成其一个回合不能行动。敌人的软肋在他们的指挥官——距离我方太近了，优先攻击他吧！两个回合就可以围欧至死。

中翼要听从法拉墨的命令，龟缩在树林里，慢慢接近敌人。左翼最为轻松了，龟缩在林子里等敌人冲上来就用箭射倒，龟缩战法之余，还可以对中翼的敌人放放冷箭。中翼的指挥点如果过剩，可以调一个指挥官到右翼帮忙。

## Scourging of the Villages 遭践踏的村庄

**故事** 萨茹曼终于撕毁了他伪善的面具，毫无征兆的，他的野人和强兽人的部队袭击了洛汉西部的村庄。强兽人的铁蹄蹂躏了整个村庄，不放过任何村民，包括女人和小孩。

**胜利条件** 总分10分

打倒一个指挥官+2分

打倒所有的强兽人加4分（善良阵营）

打倒所有的野人加4分（善良阵营）

烧毁一间房子加2分（邪恶阵营）

**战术** 敌人的两个指挥官会从左翼和中翼之间的小径袭击，不妨让伊欧文抵挡。由于巷战较多，对于指挥点的要求不是太高。大可以选择防御型指挥官。

## The Ride to Helm's Deep 赶往圣盔谷的骑兵

**故事** 希优顿王带领逃难的百姓向圣盔谷行进，半路上他们遇到狼骑兵的袭击。

**胜利条件** 总分12分

打倒一个指挥官加2分

打倒一个狼骑兵加2分（善良阵营）

打倒一个半兽人或野人加1分（善良阵营）

打倒一个农夫加1分（邪恶阵营）

**战术** 开战时敌人会从右翼袭击，我方则占据中翼和左翼。建议左翼的指挥官用希优顿王。利用其高移动力快速为中翼增加指挥点数。第三回合中翼的上部和下部都会出现敌军。如果有指挥官在那里可要小心。农夫还是躲在中间不要参战的好，因其战力有限，而被敌人杀死会让敌人获得分数。

## At the River Isen 艾辛河边



**故事** 梅里和皮聘终于让树人们知道必须干掉萨茹曼，树须（这个是一个树人的名字）带领树人们向萨茹曼的城堡发动了攻击，首先他们要做的，是打开城堡上游的水坝。

**胜利条件** 总分10分　打开水坝加10分（善良阵营）

打开水坝需要两个旗子处各有一个树人占据至少两个回合

打倒一个指挥官加2分（邪恶阵营）　打倒一个树人加1分（邪恶阵营）

**战术** 敌人人数部少，但是在树人强大的战力下就显得不堪一击了。好整以暇地等敌人冲到射程内，扔石头砸死他们就可以了。水坝下方的敌人消灭干净以后再向上推进，打开水坝。推荐使用希优顿王调剂指挥点数。

## Fall of Isengard 艾辛格的陷落

**故事** 树人们带着愤怒冲进艾辛格，为了他们热爱的法贡森林和中土世界向萨茹曼发动最后一战！

**胜利条件** 总分 10 分

打倒一个指挥官加 2 分

战斗持续 10 回合加 5 分（邪恶阵营）

树人占领旗子加 2 分（善良阵营）

**战术** 萨茹曼方的指挥官很多，可惜他们缺乏好射手，无法对远处的树人造成大伤害，对树人来说，一上来就集中攻击敌人指挥官虽然爽快，但是损失会比较惨重，建议稳固防守，干掉冲上来的敌人的间隙狙击敌人指挥官。中间的树须指挥不了那么多树人，向两边调剂调剂好了。敌人的指挥官数量足够赚足所需分数，没必跑老远的去要占领旗子。



## Forth Eorlingas 向前冲！伊欧的子民们！

**故事** 这段剧情特别精彩，强兽人的大军带着无情的愤怒撞击着最后一道角门。门后的大厅里，骠骑国之王希优顿，正要咬紧牙关对抗自己的绝望。

”好吧！”国王最后说道，“为了死亡与荣誉！”让‘圣盔·锤手’的号角响遍整个山谷，直到最后！”希优顿王转身抽出他的宝剑，双脚一夹胯下的神驹，冲上前去。

注：伊欧是骠骑国（即洛汗国）开国君主。圣盔·锤手是擅长空手杀人的某代骠骑国王（汗……）

**胜利条件** 总分 10 分

打倒一个指挥官或者投石机得 2 分

**战术** 老国王冲出门与敌人决一死战的时候法拉墨的骑兵队也赶到了。下方的两队骑兵建议用希优顿（中翼）和法拉墨（左翼）带领，阿拉贡和波罗莫和骑兵从右翼攻击。这一战要充分发挥骑兵机动性强的特点，打了就往回跑，偶尔有敌人冲到阵前也不要冒险上前。右翼的部队不要冒进，特别是两个指挥官最好留在后面收拾坡道上的敌人，千万不要进入狂战士的射程之内。而其他骑兵有机会的话可以收拾掉一个指挥官。敌人的前排部队和狂战士收拾干净后就可以列队前进收拾投石机和其他指挥官了。

＊特别推荐这一关的音乐，十分有气势，将游戏的气氛渲染到最高。

## Helm's Deep Breach 圣盔谷的缺口

**故事** 这是《指环王 2》中最著名的圣盔谷保卫战，城墙被自杀式攻击炸开了一个大口子，大量强兽人冲了进来，希优顿王的臣民们生死一线！

**胜利条件** 总分 12 分

打倒一个指挥官加 2 分

战役持续 20 回合加 10 分（善良阵营）

强兽人冲过缺口，到达旗子处加 4 分（邪恶阵营）

强兽人占领一个城墙加 4 分（邪恶阵营）

**战术** 两边的城墙一开始就会受到强兽人狂战士的疯狂进攻，狂战士的攻击力高达 10 点，一般的洛汗士兵挨一下就挂了。守城墙的英雄的 HP 得高点才行，推荐吉姆利。两个城墙能守住一个就不错了，尽量拖延时间吧。第 3 回合我方在右边的城墙上和地图上方有增援。城墙被占领后中间的攻势就会变强，这个时候要将后面两个指挥官向中间调，士兵也要调到城门口死守。不要冒险向前冲，敌人没到门前就老老实实地射箭。10～13 回合敌人增援的攻势达到高潮，将之前储备的 SP 全部用在“激励”上吧！14 回合后敌人攻势变缓，改为从两边射箭。伤亡的洛汗士兵就用弓箭手顶上吧。只要消灭敌人一个指挥官，再撑上 20 回合，就算保住城中的老老小小了。瓦拉在上，你可千万别打全灭敌人的主意，虽然全灭敌人也可以赢得战役的胜利……



# 《指环王III》的故事

## Assault on Osgiliath 袭击奥斯吉力亚斯

**故事** 失去波罗莫的刚铎摄政王无法承受丧子之痛而变得神经质。在奥斯吉力亚斯沦陷后他命令法拉墨带领队伍收复奥斯吉力亚斯，然而以现存的兵力是根本做不到的。对这一点，摄政王只是淡淡地说："战争总是有风险的。"

奥斯吉力亚斯，废墟之城，刚铎曾经的首都……



**胜利条件** 总分10点

打倒一个指挥官加2分

战斗持续10回合加5分（邪恶阵营）

战斗持续15回合加3分（邪恶阵营）

占领旗子加2点（善良阵营）

**战术** 没啥好说的，横竖命一条，冲呗！注意三个指挥官千万别向前冲，给投石机打一下不是好玩的。敌方阵地稍近的两个旗子加上中翼两个指挥官才8分，至少还要占领深处一侧的旗子才可以胜利。左翼的部队负责搞定左边的旗子，右边部队和中间合流，到达地方阵地后再向右翼进攻，指挥官注意调整位置。这个战场的地图设计很好地还原了原作的场景，赞一个！

## Defense of the Beacon 保卫灯塔

**故事** 戒灵王为了切断刚铎和洛汗之间的联系，打算破坏白色山脉的灯塔。

**胜利条件** 总分10分

打倒一个英雄加2分

战斗持续20回合加8分（善良阵营）

占领旗子得4分（邪恶阵营）

**战术** 开始几回合敌人会试图从中翼和左翼进攻。左翼的几个敌人好对付。中翼就有点吃紧了，用洛汗士兵死守缺口，弓箭手在后面辅助，打得好的话可以化解好几回合的攻击，很快敌人放弃左翼，转而进攻中翼和右翼。而这时候洛汗步兵也消耗的差不多了，调动骑兵上去补充。最后的戒灵王会使用"无敌"，还得英雄亲自出马才能搞定。支持20回合或者全灭敌人就可以了。



## Mt.Mindolluin 明多陆安山

**故事** 皮聘偷偷地点燃了灯塔的火焰，将求救信号传向了洛汗国。

**胜利条件** 总分10分

敌人打倒皮聘加10分（邪恶阵营）

皮聘到达旗子处加10分（善良阵营）

**战术** 相当省事的一关，让皮聘躲到最右边去，让三个英雄对付敌人好了。既然没有其他战斗单位，英雄的选择当然要以战力优先考虑，吉姆利又有机会出场了。

## Charge of the Rohrrim 冲锋！骠骑兵

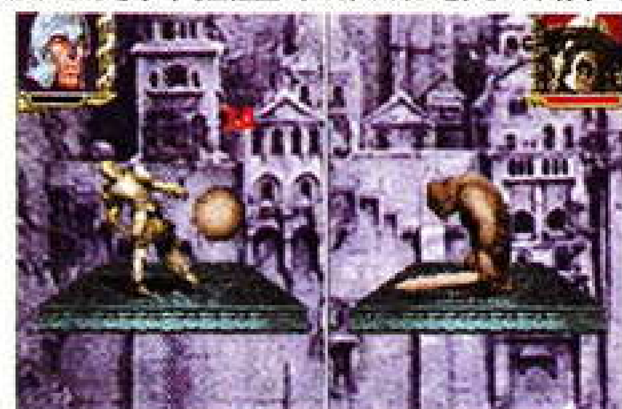
**故事** 洛汗国收到了烽火讯号，派出大军救援刚铎。出发前希优顿国王发表了慷慨激昂的演讲，决意与索隆的大军血战到底。

**胜利条件** 将敌人全灭

**战术** 迄今为止最麻烦的一关。敌人数量众多，更有5只食人妖在队伍中，实在难对付。开局几回合中翼上方的指挥官和旗手要向右翼移动，免得被食人妖杀灭。右翼得到指挥点数用来调动骑兵移动到中翼。食人妖先不要动他，躲为上，积蓄好力量一口气两个回合内解决一只。左翼要拼命冲进敌阵，杀死指挥官后才有活路。

## WallS of Minas Tirith 米那斯提力斯之墙

**故事** 索隆大军围住了刚铎的首都，妖怪推动动沉重的攻城器打算强登米那斯提力斯城的外墙，甘道夫代替摄政王指挥队伍抵抗。



**胜利条件** 总分10分

打倒一个指挥官加2分

摧毁一个攻城器加1分

战斗持续12个回合加5分（善良阵营）

占领旗子加5分（邪恶阵营）

**战术** 左翼指挥官建议使用希优顿王，对付攻城器上的敌人可以打了就跑，十分安全。左翼城墙下的刚铎士兵要坚决挺进，直到杀死敌左翼指挥官，摧毁投石机。中翼的指挥点数要指挥城上城下的军队有点力不从心，可以让右翼的指挥官和士兵都移动到中翼去。将左翼和中翼的指挥官打倒并摧毁一架投石机后，就可以轻松等待12回的5分了。

## Siege of Minas Tirith 围攻米那斯提力斯

**故事** 米那斯提力斯的大门被敌人撞开了，邪恶的军队蜂拥而入，战斗进入白热化，血战吧！

**胜利条件** 总分12分

打倒一个指挥官加2分

打倒一个食人妖加5分

打倒其他的战斗单位加1分

**战术** 其实是相当简单的一关，我军人数众多，完成杀死1个食人妖加7个普通敌人的任务是小菜一碟，就不罗嗦了，上吧！

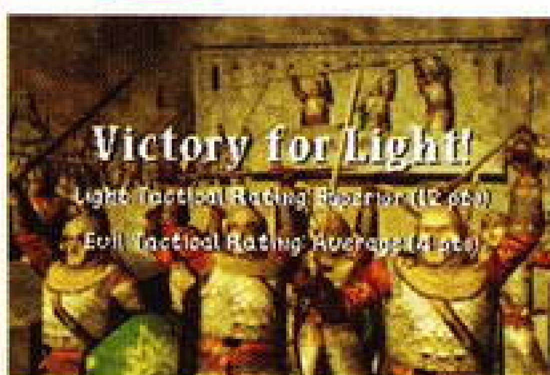
## Pelennor Fields 帕兰诺平原

**故事** 各路援军终于来到，米那斯提力斯城的人类、精灵、矮人和其他善良种族迎来了胜利的曙光。

希优顿王的胜利只有短暂的庆祝时间，很快他又面对哈拉德林人的大军，身经百战的希优顿王很快就镇定下来，重整队伍向敌人冲锋。

**胜利条件** 全灭敌人

**战术** 第一回合大家就会发现局势十分凶险，明显的敌强我弱。为指挥官的性命记，需要用骑兵冲到敌阵里以压制敌方远程攻击。中翼尤其注意队形散开，免得都被猛犸撞得动弹不得。第二回合，阿拉贡的死灵大军掩杀过来，形式一发逆转！迅速解决敌人指挥官，控制战斗的节奏吧！




## The Black Gate Opens 黑之门打开

**故事** 随着一声刺耳的声音，黑之门打开了。

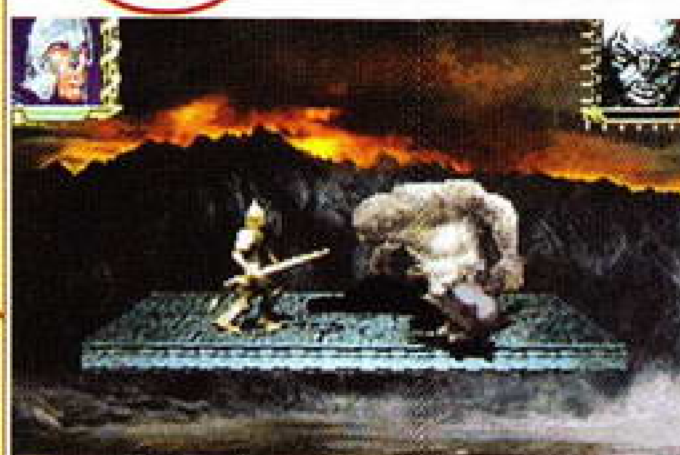
“保卫你们的家园！刚铎的子民们，洛汗的子民们，我的兄弟们！我在你们的眼中看到了恐惧，我心中也是一样！”阿拉贡王高声喊着，从士兵的队列前策马行过。

“有一天我们会失去人类的勇气，当我们的友谊不再牢不可破……但那决不是今天！今天，我们要战斗！”

**胜利条件** 全灭敌人（邪恶阵营）

弗罗多摧毁魔戒（善良阵营）（15回合之后随机发生）

**战术** 各位玩家，虽然我知道你们是英勇的战士，但还是建议你们消极一点，不要向前推进。虽然全灭敌人也可取得战斗的胜利，但是敌人的战力让我们全灭敌人的机会微乎其微，还是耐心等待弗罗多毁灭魔戒吧！胜利之后就是我们熟悉的大结局了。



### 隐藏关卡：

当使用任意阵营的英雄通关就会出现隐藏的关卡。而使用阵营不同，以及使用索隆模式与否也会出现不同的关卡。下面介绍一下所有的隐藏关卡。

## Balin's Tomb 巴林之墓

**故事** 护戒小队进入摩瑞亚矿坑，在这里他们发现了巴林的墓地，同时一群洞穴食人妖和哥布林围住了他们。

**胜利条件** 总分10分

杀死一个洞穴食人妖加2分（善良阵营）

杀死所有的哥布林加8分（善良阵营）

护戒小队成员加2分（邪恶阵营）

**战术** 中间最好配备法拉墨和希优顿打打游击，下方建议让莱格拉斯来个孤胆英雄秀。充分利用扫荡攻击的巨大威力，如果不考虑皮聘生死的话，这一战还是很容易的。




## Cap Rohan 洛汗角

**故事** 萨茹曼的先锋队在洛汗角和洛汗的巡逻部队遭遇了。

**胜利条件** 敌人全灭

**战术** 尽量利用岩石的增加防御效果，左翼可以使用莱格拉斯，他的远程攻击很有效果。小心强兽人，最好快速消灭他。

## Outposts of Rohan 洛汗前哨

**故事** 萨茹曼毒害了刚铎王的心智，并派遣他的部队在刚铎烧杀掠夺。但是刚铎还有一批忠心耿耿的骑士保卫自己的家园，伊欧莫正率领着他们四处巡逻，寻找来犯敌人的踪影。在一个村庄里，他们和敌人遭遇了。

**胜利条件** 总分6分

打倒一个邪恶指挥官加2分

打倒一个农夫加1分

**战术** 敌人人多势众，而且都是强兽人，不宜硬拼，建议配备伊欧文，利用她的“Hold Fast！”来打持久战，两个侧翼的单位要向中翼集中。几个回合后敌方指挥官会沉不住气冲上来，全灭他们三个就可以了。

## The Last Alliance 最后的联盟

**故事** 中土的大地渐渐被索隆的大军蚕食，节节后退的善良阵营被敌人逼到了死路，人类和精灵结成了最后的联盟，誓死抵抗索隆的大军。

**胜利条件** 总分30分

打倒一个敌方指挥官加2分，打倒一个敌人单位加1分

**战术** 善良阵营的阵型相当好，只要稍微调整一下，将后面的弓手调到剑士排的后面就可以了。来犯的敌人视距离用弓箭射杀，漏网的也难逃高阶精灵剑士的致命攻击。右翼只有一个指挥官，吉姆利是最佳人选。

## Sauron Comes 索隆来了

**故事** 第二纪的故事，索隆的大军与人类和精灵的联盟决战，伊西尔都砍下索隆带着魔戒的手指，索隆力量的消失结束了战斗，人类获胜。第二纪结束。

**胜利条件** 打倒索隆（善良阵营）

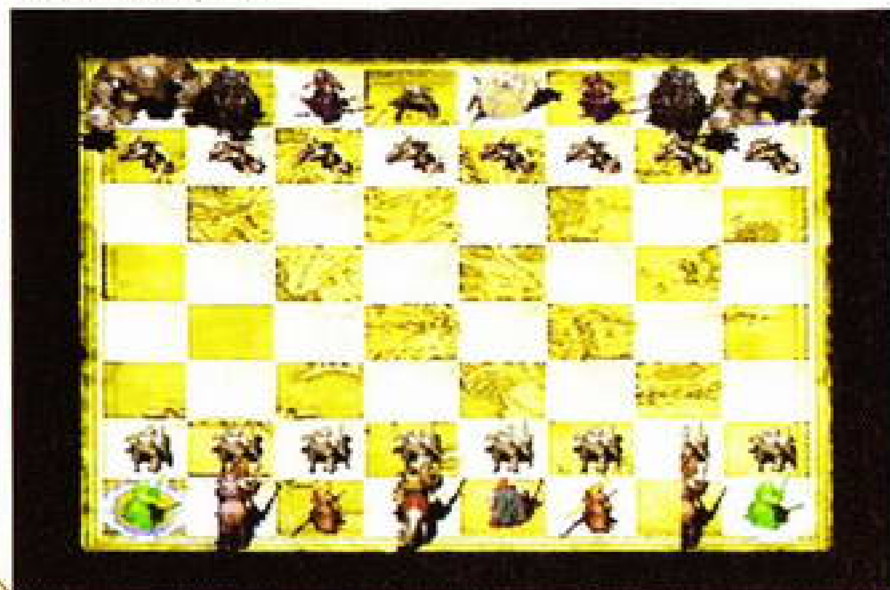
打倒伊西尔都（邪恶阵营）

**战术** 只有打倒索隆才能结束战斗。用大部分部队冲锋，围攻索隆。索隆攻防都很高，而且会使用扫荡攻击，要做好战斗单位损耗的打算。全灭哥布林后两翼会有半兽人增援，留守的部队要保护好伊西尔都。




## The Board is Set 棋摆好了

没想到最后开启的关卡居然是个恶搞关卡，一个国际象棋盘，不多说了，来下一局另类的象棋吧。



文 第一天＆布布 编 LIKY






# 横行霸道Advance

横行霸道 Advance GBA
Grand Theft Auto Advance
◆Rockstar Games/Digital Eclipse◆ACT◆2004年10月26日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

在众多玩家的千呼万唤下，GBA版《横行霸道》终于浮出水面。128M的容量以及不错的游戏素质还算对得起苦苦等待的玩家。此系列游戏素以自由度高而著称，此款掌机版《GTA》基本继承了系列的传统，而且还增加了独有的一些新要素。可以说在GBA发展的末期，《GTA》是为一款不错的综合动作游戏。

## 操作介绍

### 控制人

| | |
|---|---|
| 方向键 | 控制人物的移动 |
| B | 奔跑 |
| A | 攻击 |
| L | 上车 |
| R+方向键 | 定向移动（射击时好用） |
| 选择键 | 换武器 |

### 控制车

| | |
|---|---|
| 左右键 | 控制方向 |
| L键 | 下车 |
| R键 | 手刹 |
| A键 | 油门 |
| B键 | 停车倒车 |
| R+上键 | 鸣笛 |
| R+L键 | 特殊车辆任务 |
| B+A键 | 安放汽车炸弹 |




游戏中共有五种特殊任务，分别是警察、消防员、救护、出租车。在抢到相对应的车子后，按R+L键便可开启。另外还有城市赛车模式，到地图标注格子旗的地方触发。

进入救护车可以回复少许血格，进到SWAT车里可以拿到防弹衣。本作依然可以收集包裹，总共是100个，收集一定数量可以得到相对应奖励，如收集10个，可以在藏身处得到无限手枪等。

## V处任务

### 1.Jump Start

唐人街，Vinnie和我早已厌倦了每天在子弹底下生活的日子，所以决定在赚够钱之后便洗手不干并离开自由都市去过普通人的生活，我们要一切重新开始……

跟着Vinnie来到车旁，Vinnie让我来开车，他准备做一些计划，Vinnie说现在有黑帮需要他做一些事情。我们不是已经不干了吗？但Vinnie说为了钱和今后的生活他不得不这样做。




将Vinnie送到位于portland海滩的餐馆，然后回到藏身处（地图上房子标记）。

### 2.Dirty Laundry

有人在抢帮派的生意，于是Vinnie让我去解决那个人，他给了我一些钱让我到军火店（绿色手枪标记）买把手枪。之后开车到红点处干掉草地边的男人。

### 3.Hot Wheels

看来黑帮对上一次任务很满意，并且已经准备要帮我们离开这城市，现在我们需要一辆跑得很快的车，在atlantic码头有一辆BANSHEE车停在那里，将它搞到手后去喷漆工厂重新喷漆。但是在偷车过程中一个管理

员看见了我，Vinnie 发来信息不要留下任何证人，我只好将他干掉。随即响起 2 级警报，要马上将车开到喷漆工厂（喷漆罐标志，可以消除警报，但要花钱），消除警报后将车开到藏身处。




### 4.ill–Gotten

黑帮让我们去收保护费，Vinnie 警告我那些人不好对付，我渐渐对Vinnie有些失望了，并且问他什么时候我们才能离开这城市。Vinnie 有些生气，他认为只要我们把工作干好，黑帮是会帮助我们离开的。跟着绿点在一座房屋前面拿到了第一笔保护费，再跟着下一个绿点来到一个停车场，不过这次需要干掉两个人后才能拿到钱，来 trenton 的时候，一个家伙说这地盘是他们的，所以钱不会交给我。解决掉那些小混混后拿到了钱。看来黑帮在这里已经立不住脚。之后回餐馆见到 Vinnie，他准备亲自将保护费交给黑帮以博得他们的信任。

### 5.PayBack

为了报复，黑帮打算在 trenton 制造一些麻烦，Vinnie 又找到了我，但我觉得这事有些棘手，所以打算要一些帮手，但 Vinnie 并没有同意。来到 trenton 区干掉三个家伙后，收到了 Vinnie 的信息，他劝我先离开 trenton 一段时间避避风头（以后只要来到 trenton 就会有当地的家伙袭击我）。

### 6.Fake Ids




Vinnie这回真的要离开这里了，但在走之前他需要我去伪造两个身份证明。他要我去找经营炸弹商店的一个叫“8 号球”的人寻求帮助。找到 8 号球，办完事出来，就接到了 Vinnie 的信息，说有人出卖了我，要我摆脱警察以后去餐馆找他。甩掉警察后去餐馆找到 Vinnie，他说做一些准备后在唐人街与我会面。

### 7.GetAway

接到 Vinnie 的信息后我立刻赶到唐人街但并没有见到他，Vinnie 又发来信息通知我计划改变了，叫我到藏身处开着上次偷来的车去 callahan point 找他。我刚赶到那里便看到了 Vinnie 的车发生了爆炸，Vinnie 就这样在车里被炸死了！爆炸声导致警察赶了过来，逃命要紧。甩掉警察后收到 8 号球的信息，他告诫我不要回藏身处，因为警察正在到处找我，他要我到他那里去。找到 8 号球后，他听到 Vinnie 死了的消息也很难过，我到现在都不清楚到底是怎么回事，而且也不知道接下来该做些什么，因为我的钱都在 Vinnie 那里。8 号球要我以后为他做一些事情，直到外面风平浪静。

## 8–BALL处任务

### 1.Twisted Metal

8 号球叫我将一辆装着 Vinnie 尸体的破车开到废车处理厂处理掉（以后可以将抢来的汽车开到这里来处理，可以得到钱），虽然这有些残忍，但是这就是游戏的方式，8 号球承诺一知道有关杀死 Vinnie 的凶手消息时马上告诉我。

### 2.Ill Repute




8 号球要我把几名女孩送到一些客户那里进行贿赂，在限定时间内将三名女孩送到指定地点就可以。

### 3.Dropping Bombs

因为装船晚了，所以有一些本应早就给客户的货晚了，8 号球要我开车赶快将货送到客户手中，并且提醒我一定要小心拉的货物。开车的时候要时刻注意右上角的进度条。将货物送到客户手中，对方警告 8 号球下不为例，看来我又帮了他一个大忙。

### 4.Scorelli

8 号球的一位朋友在医院被人整了，那个人叫做 Scorelli。作为报复我要先去 TRENTON 干掉一些他的手下，去之前最好带上一把散弹枪。之后 8 号球发来信息，要我接下来去 harwood 把 Scorelli 的汽车偷走并重新喷漆后带到他那

里。来到harwood刚上车便出现了大量的喽罗，摆脱掉他们喷完漆后回到8号球那里。

5.Love Boat

上次的一个女孩回来了，并且告诉8号球一个叫做Jonnie的人曾经和Vinnie有过联系，他在红灯区开了一个酒吧，而且他们还约定今天在码头见面，去找这个人也许可以得到一些消息。我在码头见到了这个人，并且告诉他Vinnie已经死了。他表示这件事情他不知道，并要我带他回酒吧。这时候窜出来了很多追杀我们的家伙，带着Jonnie在1分钟内摆脱这些人的追杀，之后将他送到酒吧，在酒吧门前又遇见了一群追杀我们的家伙，照例干掉！




## J处任务

1.Time' s Up

一天Jonnie让我去干掉一些欠他钱的家伙，为了从这个酒保嘴里得到Vinnie被杀的真相我不得不这样做，我需要在一分钟之内干掉4个人。

2.Sober Driver

Jonnie让我将一位喝醉的女人送回家，并告诉我她的父亲是一个政客，所以这将会是一个好的机会。见到这个满嘴疯话的女人后，她还要去harwood再喝点，刚到地点，就冒出两个抢钱的。救下这个女人后，不巧被她的男友看见了，这个大醋坛子追着我到处跑，费了些力气将他甩掉之后，终于把她顺利送了回去。




3.Happy Hour

Jonnie要往酒吧拉一些货，我需要用卡车在4分钟之内将5箱货物运回酒吧，达成任务后拿到了Jonnie付给我的钱，现在我对这个臭酒保越来越反感 。

4.Grand Opening

这天Jonnie告诉我明晚将有一个叫钻石天空的夜总会开张，这将会极大的影响他的生意。不用他说我都清楚他是希望我到那里去搞破坏。出门后，我开着一辆破车来到指定地点，见到自称slick的人，让他将这部车安装上遥控炸弹，并且按A+B将炸弹启动（以后随时都可以来到8号球那里安装遥控炸弹）。随后来到夜总会门口，下车远离那辆车按下A键将炸弹引爆，一声巨大的爆炸声响后夜总会也随着完蛋了，但是这声巨响又招来了警察，喷漆之后回到酒吧。

5.Pocket Rocket

Jonnie叫我去为他到码头抢回走私者们运进来的一个火箭筒，并且干掉那些人，但他告诉我不要使用那个火箭筒，在我的追问下Jonnie告诉我Vinnie的死好像不是黑帮的人干的，并且现在黑帮的人也在找杀死Vinnie的凶手，因为这和他们的钱有关系。在码头干掉了所有的走私者，随后将火箭筒带回酒吧。

6.Political Will

最近有一位参议员提出在餐馆及酒吧内禁烟的提案，并且此提案很有可能会被通过。这样便会影响到酒吧的生意，所以Jonnie希望我去改变一下那位参议员的提议。2分钟之内在portland view找到那位参议员的车，并把他从车里弄出来，但他好像并不妥协于我的威胁，并且大叫着让警察拘捕我，看来只好给他动点真格了。因为不能把他打死，所以我捡了一条合手的棍子对他一路追打，他最终因此改变了主意。甩掉大批的警察后回去向Jonnie交差，其实我本人很尊敬那个意志坚强的家伙。

7.Show The Money

看来Jonnie算是惹上麻烦了，他欠King courtney很多的钱。并且他的钱都被别人骗走了，所以他着急弄些钱来，他叫我去收拾一下

骗他的人以杀一儆百。在一个隐蔽处我见到了那个家伙，并且向他保证在给我一万元之后保证他没事，而他反倒嘲笑我为Jonnie工作。但最后他还是把装满钱的皮包放到地上后转头跑掉了。我突然觉得有点不对劲，于是赶忙拿起皮包赶回酒吧。当我回到酒吧的时候，看到这里好像屠宰场一样，Jonnie已经死了。同时外面传来一阵急促的汽车声，看来凶手正在逃跑，我决定追上去。来到staunton island，我跟着那辆可疑的车到了newport码头。

## K处任务

### 1.Race To Run

终于在码头追上了那辆绿色的车，并且见到了一个黑人自称叫做King courtney。他说人不是他杀的，他只是去要钱了，当他到酒吧的时候人就已经死了，怕事情闹到自己头上所以赶紧跑回了码头。他告诉我他也在找那个兔崽子，不管怎样那人拿了Jonnie的钱。现在他要我为他工作，然后他会帮我找到凶手。他的一个司机在重要的比赛来临之前被射杀了，所以想让我来代替他，而且他警告我说会有yuzuka的司机在半路攻击我，开着那个黑人的车在4分钟之内跑完指定路线，要小心那辆攻击你的车。




### 2.Latin Coffee

一个叫做卡特尔的组织目前正在计划着截断King的财路。我记得当初卡特尔组织也曾将Vinnie排挤了出去，当我提到Vinnie的时候，King说他是个难缠的家伙。不管怎么说是Vinnie将我带出来并且教给我如何照顾好自己的，所以这个忙我帮定了。我将从卡特尔组织的人手里抢来那些咖啡罐头，注意带上威力大的枪。

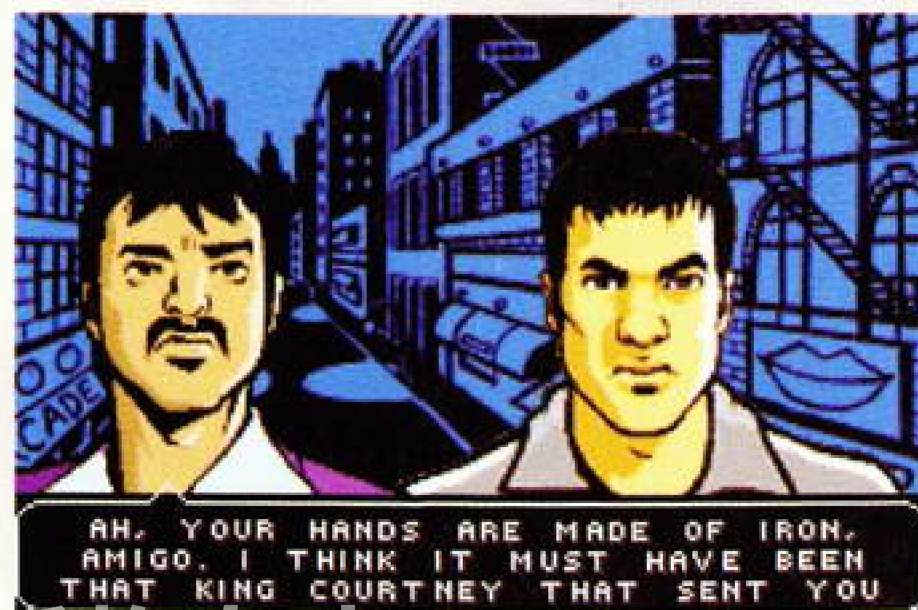
### 3.The Big Score

这天King告诉我Vinnie以及Jonnie的死都与这个卡特尔组织有关。最近这个组织的头子cisco将会组织一次大型的会议。King要我去制造一次麻烦，这样将对他们形成一次巨大的打击。对于King的要求我并不是很乐意去做，我觉得自己不过是被利用而卷入这场战争。况且我不太相信眼前这个黑人。在卡特尔组织开会的地点我将参加这次会议的人全部干掉了，但其中并没有cisco。




### 4.Fine Dining

King的手下在一次交易过程中全都被暗算了，King请求我去采取一次报复行动，cisco正在一家餐馆就餐，这将是一个下手的好机会。这次之后我便不打算再为这个黑人工作了。在餐馆外有很多保镖，所以我要想个办法接近cisco。绕到餐馆的侧面，cisco正要出来抽根烟，并且不要其他人跟着他，这个哥伦比亚人看见了我，并且友好地与我打了个招呼。此时我并不打算干掉他，我打算问问他关于King对我说的事情，但我的话还没有说完cisco便掏出枪来对准了我。我立刻几拳挥过去，使他老实了下来。他说我被骗了，因为Vinnie以及Jonnie的死与他没有关系。他认为能做这事的人只有yardies和yakuza。他答应我下次见面时会告诉我更多的东西。



## C处任务

### 1.Flying High

找到cisco，他对我讲了一些关于他生意方面的事情，目前他正在利用航班进行毒品走私。但随着机场制度越来越严格以及金属探测器的发展，他遇到了一些麻烦。cisco打算用新设计的鞋来进行走私，这个家伙是想借助鞋内的气囊走私毒品。Cisco 给我拿了一些材料并要求我把这些拿到他底下的商铺去加工。

我要将三箱材料交到三个人手中，当我离开第二个人的时候收到了 cisco 的信息称他的对手报告了警察来对付我。摆脱警察后将最后一箱货带给了一个叫 pat 的人，但这个家伙竟然因为cisco拖欠他上一次的工钱而要罢工，我只好先回去。见到cisco后这个家伙很是生气，并决定恐吓一下 pat。他让我把 pat 所喜爱的一条狗送到他的屠宰店，然后把狗肉放到鞋里送给 pat 以此来警告他！当我将这双装着狗肉的鞋交给 pat 的时候，他被激怒了，并叫出了他的三个兄弟，不得已我只好将他们干掉。




### 2.Factory Wages

cisco 把我叫去说有一家工厂正在为南美政府制造一种航空的监视器，这对于他来讲很不利。他要我跟踪这家工厂的一名技术员，并且要从他那里抢到一张工厂的磁卡以此接近此工厂，然后炸毁工厂。在指定地点我见到了那名技术员并将他从车里弄了出来。开枪威胁他后他便将磁卡交给了我。他求我饶他一命，可以选择放他走（但是他会去报警）或者杀掉他。我选择了放生，为因 Vinnie 总是说仁慈使人保持年轻。到8号球开的分店买遥控炸弹，然后将车开到工厂门前。那名技术员果然报告了工厂的保卫，解决掉这些保卫后，将车放在工厂门口，然后安装炸弹后下车引爆。

### 3.School's Out

Cisco 让我去学校绑架一名叫 yuka 的日本女孩，c i s c o 对我解释说这个女孩是yakuza的老板Asuka的侄女。而那个日本组织禁止cisco在他们的地盘进行交易。所以他才会以此为要挟对方的条件。这个时候 yuka 应该在学校门口等接她的车。我要在三分钟之内于半路劫下那辆车，干掉从车内的两个保镖，然后将车开到喷漆厂去重新喷漆，最后开到学校去接yuka。当yuka看见我后便发现我并不是他的司机，我解释说他的司机有病不能来接她了，接下来就是一连串的哄骗将她弄上车。正要回到 Cisco 那里的时候有两辆yakuza的车发现了我，摆脱他们，将yuka送到Cisco 那里。Cisco 打算要甩掉我了，并且虚伪的说着伪善的话。我根本用不着他来为我担心，我现在关心的只是那个女孩。我有点后悔当初这么做了，从今以后这个哥伦比亚人别再指望我会走进这里一步。




## A处任务

### 1.Kid's A Hero

没多久我收到了来自Asuka的信息，她希望与我单独会面。我见到了这位yakuza的老板Asuka。她已经得知她的侄女被绑架的事情了，但是通过交谈她好像并不知道这件事情有我的参与。Asuka 要我去把yuka救出来。虽然我做这件事情并不是全为了钱，但是我会去做！我问了一下 Asuka 关于 Vinnie的事情，Asuka 表示这事不是她做的，但是她会立刻派手下去调查这件事。

我开车来到了指定的地点，我将Asuka交给我的钱交给了一个线人，以此得知yuka被藏在一个院子的巴士中。随后我来到了那个院子门口，见到门口有很多守卫，解决掉了他们之后，从一个人身上取得了巴士的钥匙。赶紧上车，在车上我又一次见到了yuka，她竟然还天真地认定我是他的英雄？！随后在很多追兵的追赶下我将巴士开回了Asuka的地盘。Asuka对此表示非常感激，并且要在她的卧室内继续表达对我的感激之情，原来这就是她诱人的奖励，我拒绝了她的“好意”。




**2.Ante Up**

这一次Asuka叫我去将一个赌场所欠的保护费要回来，如果对方不给，就放火烧他的赌场。在赌场我见到了这里的老板，起初他以为我是到这里来玩的，但当我将此行的目的告诉他的时候，他对我说，他不会将保护费付给Asuka，因为警察最近给他添了很大的麻烦，如果我为此采取行动，他才会付给应负的保护费。出了门我想了想是否应该听这家伙的（可选择去找那个警察来解决此事端，也可以将一辆车开到赌场门口引爆）。很遗憾，我是为Asuka工作的，而不是这个家伙，所以我只好将他的赌场烧掉。

**3.Two-hand Toss**

Asuka正在涉及运动领域的赌博。最近罪恶都市的毒蛇橄榄球队已来到自由都市，在周日要与这里的公鸡队进行一场比赛，这场比赛对公鸡队很不利，因为对方有一个很有威胁的四分后卫，所以Asuka希望我去使那个家伙的胳膊在一次“意外”中断掉，这样便可以稳操胜券！她嘱咐我，不要理会其他的球员，只要对付那名四分后卫就可以了，不要杀他。在自由都市的橄榄球场我见到了这位四分后卫，他竟然认为我是来找他要签名的，其实我来这的目的是要在他脸上签名。好了，该办正事了，那就是把他的胳膊打断。看来Asuka这回在公鸡队身上又能赚到不少的好处……

**4.Scorned Lover**

一位电影明星惹到了Asuka，所以他要吃点苦头了，她希望我去干掉他并把他的鞋带回来。我希望Asuka给我一些关于Vinnie以及那个酒保的消息。Asuka向我保证他的手下已经在着手调查这件事。找到那位明星，他正掏枪把一个追求她的女人杀了。他看见了我，而后他的保镖冲着我就过来了，这种场面我见多了，几枪之后，就只剩下他自己了。这回害怕的轮到他了，他以将我弄到好莱坞去做明星作为诱饵希望我放过他，可是我对这些根本没有兴趣，我只是想要他的皮鞋便放过他。可能是枪声引来了警察，在甩掉他们后，回到Asuka那里将鞋子给她。她已经得到了一些关于那个暗杀Vinnie的人的消息了，目前正在追找出那个人的具体位置。

**5.Sue Me Sushi**

Asuka说最近有人将腐烂的河豚肉送到了她所属的sue-me寿司连锁店，这是渔夫联盟组织对她的宣战，Asuka要我在五分钟之内到街上去拦截三辆渔夫联盟的运货卡车并对货舱进行检查，以此来找出嫌疑犯来。对于无辜的司机，如果不反抗就放过他们。经检查前两辆车都没有问题。现在街上只有一辆渔夫联盟的车了。将第三辆卡车拦下来之后，检查时一股刺鼻的臭味使我发现了问题，原来这小子就是那个往寿司店运送坏河豚的家伙，但是司机称这都是yardies组织的King让他这样干的。没办法就算这样，我也要将他强行带回Asuka那里。将快报废的车开回Asuka那里，Asuka称自己比较仁慈，所以只会挖出这个人的眼睛来喂河豚……




**6.Down The River**

最近有一件事情令Asuka很困惑，Asuka在东亚经营着进出口贸易，并且利润很不错。但

是最近黑帮也想分她的这块甜美蛋糕。现在Asuka计划在亚洲建立一个黑帮组织，以稳固她在那边的势力范围，召集苦力的事情自然又落在我头上了。Asuka交给了我一把家族遗传下来的日本武士刀，我可以用这把刀去抓一些黑帮的人做苦力。Asuka计划今晚将这些人通过货船送去进行专门的训练，抓的人越多越好，但至少要多于15人。接下来就是到街上在10分钟之内抓15人以上的黑帮成员，这些家伙都不会很听话的，所以先要用那把日本刀把他们打服以后他们才会乖乖地上车的（红点变成绿点他们就会上车，注意不要将人打死）。当装够10人之后，因为装不下了，所以我要先把他们送到港口的货船去。在与Asuka一个的手下交接之后，我又将车开到了下一个地点继续抓人。当达到15人之后一个家伙警告我说，现在我的名字已经是黑道的内部黑名单榜首了，看来我不能再继续为这个女人做这样的工作了，这会使我丧命的。将剩下这5个人拉到港口，Asuka就在那里等着我，她很高兴我在货船开走前将人都带到了这里，现在已经形成了对企图对Asuka不利的黑帮的一次警告。




### 7.Bad Pimping

Asuka已经知道了是谁害死Vinnie了，但是她却要求我在为他办一件事情才会将这个情报告诉给我。有人在她在镇子里面开的妓院捣乱，现在Asuka叫我去摆平这件事情，这将是我为这个女人办的最后一件事情。

当我赶到那里的时候，正看见妓院的妓女们被人用枪追着满街跑。解决掉这些捣乱的家伙们后，回到Asuka那里，我希望这次她能告诉我是谁害死了Vinnie，可是这只老狐狸却还要拜托我帮她办事，没有任何商量的余地，她必须要说，然后我就会离开这里。终于她告诉了我凶手的所在地。但当我赶到那个家伙的住所时，那个家伙却不知是被谁杀掉了。在现场我发现了一台寻呼机，上面的一条留言引起了我的注意——“我需要另外一个像callahan point那样的爆炸工作，在shoreside的wichita花园区见面。”听起来像是谈论安放在Vinnie汽车里的炸弹有关的事情。我刚出来，便收到了来自Asuka的信息，看来现在黑帮正在全力的对付我，Asuka叫我去shoreside！逃跑的途中又收到了Asuka的一条信息，现在警察认定我是刚才那起凶杀案的凶手，正在缉捕我，真是祸不单行。现在我要做的就是离开这里，赶到shoreside岛去。上了桥收到一条自称叫作XOX人的信息。他叫我到wichita花园区与他见面。与此同时cisco又发来信息，说刚才的信息是个陷阱，叫我赶到他位于飞机场的总部去见他。我决定相信cisco这一次……（也可以选择直接去wichita花园区）




## Cisco处任务（2）

### 1.Mystery Killer

见到cisco，我依旧不喜欢这个家伙。“看来是要逃跑啊，这次又是绑架了谁？”他有点受不了我这样的挖苦。从他那里我得知目前有很多人想要干掉我。但是我不明白他是如何知道刚才是一个陷阱的？

Cisco对我说他和我一样也正在找是谁杀了那个凶手，以及杀他的动机。他要我去与刚才给我发信息的家伙见面，他敢肯定这是一个陷阱，所以他会给我安排一些人手在那里。

我见到了那个接头的人，“‘他’告诉我，你会露面，但是我并不相信。”这个他是谁，你是为杀掉那个安放炸弹的家伙的人工作的吗？我这样问眼前的这个家伙。他的调侃也证实了我的猜测，看来他也会像干掉那个家伙一样干掉我。这时他从四周叫出了很多杀手，但我想愚

蠢的人依然是他而不是我，因为我是有准备而来的，同样四周围也出现了很多cisco的人，一场混战后，以我的胜利宣告结束。回到机场，对于 cisco 对我的帮助，我表示了感谢。看来现在cisco因为惹恼了Asuka而准备随时逃跑啊。我感到很奇怪，为什么这些杀手会知道我是谁。




**2.Decoy Disaster**

Cisco 对我说今天下午他要参加一个非常重要的会议，通过这个会议会使他赢得很多的利润。所以也会有人阻止他去参加这个会议。他要求我做他的诱饵，给他争取足够多的时间到达会议现场。需要在 2 分钟之内开车穿过若干指定的地点，注意路上会被很多人追杀。完成指定路线后，cisco 也已经安全地到达了会场，并且他告诉我幕后凶手正在pikecreek。我赶到 pikecreek 却只看到了一些喽罗，我对他说如果他告诉我他的老板是谁，并且他要干什么，我就会放过他。但这小子却叫出了他的同伙打算干掉我。我有一种不祥的预感，我最好马上收拾眼前这帮家伙，然后赶快到机场去看看 cisco 出了什么事情。




## 结局

**1.Truth Revealed**

当我赶到机场的时候，展现在眼前的却是又一次的残杀。可怜的 cisco 刚刚想要卖掉他的股票、证券，然后拿着钱洗手不干，结果却……在飞机外一辆汽车正在逃跑，并且很多家伙朝我冲了过来准备干掉我，看来在追那辆车之前必须将这帮家伙解决。之后，我抢了一辆车，并且很快将那辆逃跑的车撞坏。但从车里钻出来的人竟然是 Vinnie！他不早就死了吗？！“麦克，我曾经对你说过，不要相信任何事情。”为什么他要出卖我？我为了追找杀他的凶手甚至连命都差点搭进去，难道他就要这样对我吗？Vinnie说他不想和我一起分享那些钱，在他眼里我只不过是一个容易上当的孩子：




这一句话将我的心彻底伤透了，原来我一直都是蒙在鼓里。我决定从此和他没有任何关系，所以我用手中的枪将他打倒在地，他求我不要杀他，并且会和我分那些钱，这正是他错的地方！Vinnie 见那样无法说动我，又改为恐吓，这个垃圾，现在他对于我已经什么都不是了。再见，Vinnie，你出卖了我，我是不会原谅你的。

**2.Love Of Money**

8 号球叫我到位于 pike creek 的意大利餐馆去找他。见到8号球，他很抱歉没有事先提醒我 Vinnie 是一个卑鄙的小人。原来在爆炸案发生后不久，8号球就一直在被Vinnie追杀，这次他来见我的目的就是来警告我，现在很多人都要杀我，原因是因为我杀了 Vinnie 并且拿了他的钱。现在我已经在那些人的名单上面，而且那些家伙……话还没说完就被外面的一阵骚动打断了。

我出去一看，原来是卡特尔的新老板和他的手下。这家伙认为是我杀掉了cisco，我解释说那不是我干的，可是这帮家伙根本不信我。说完他们就开始动手了，8号球还在餐厅里，我必须要保护他的安全。好不容易解决掉了几拨卡特尔的家伙，进到餐馆，告诉8号球，刚才与卡特尔那帮家伙的交火已经引来了警察，我要他

赶紧和我一起走。但是8号球因为受伤，所以要我先走。“我会救你出来的，8号球！”摆脱掉警察后，得知8号球已经被捕了。如今我已经对逃亡以及未知的陷阱感觉厌烦了，我要对这一切展开我的反击了！

### 3.TaKing Revenge

我决定首先跟踪卡特尔的新老板，然后除掉他，这样可以有效的遏制住那些手下对我的攻击。跟踪卡特尔老板的车，然后将他从车里弄出来，一阵狂扫之后，他屈服了，但是我的麻烦看来并不会因为干掉他而终结。他告诉我，是King 在策划这一切，如果卡特尔的人撤退，那么他们便不会对我构成威胁。他向我求饶，并且保证绝不会再插手此件事情，如果我杀了他，那么我将要面对卡特尔以及yardies的双重威胁，经过考虑我放走了这个家伙。接下来就是要对付King，但在这之前我最好补充一下我的装备。




### 4.smackdown

现在yardies的人在全城都做好了准备，我要在他们对付我之前先去干掉他们，在限定的时间内杀死全部城里的yardies的人。时间很紧，最好先摸清路线，从最上面的敌人开始。经这次屠杀，对King已经形成了一次致命的打击，但这样疯狂的行动也引起了警察的注意。

### 5.Assault Joint

消除警报后，收到了Asuka的信息，她决定帮助我，到wichita 花园区与她见面后，她开门见山地说，目前King正在促使他的手下侵占她的地盘，所以现在她也要除掉King。Asuka说King目前正藏身于西北方向的一个有围墙的大院子里面。门口有很多守卫，所以从正面进攻无疑是自杀，她将会在这次行动中派一些人来协助我，我真的很感谢这个让我捉摸不透的女人。

Asuka刚刚离开，就冒出来了一伙黑帮派来对付我的家伙，解决掉这些家伙后我来到了King藏身处的门外，一会Asuka派来的帮手就开车过来了，他们将在我到达侧门后便开始进攻正门。进攻开始了。没多久Asuka派来的人就全被干掉了，这些可怜的家伙。而我也利用这段时间用手雷将侧门炸烂，从而进入院子。在里面我见到了King，他还想编一套谎言来使我相信，不过很可惜，我来这里的目的并不是来听他说谎的。既然他可以派人去对付我，那同样，我也可以这样做。“你以为我是个懦夫吗?！”他冲着我大叫着，同时一群他的手下冲了出来，这个时候了，我已经什么都不在乎了，散弹枪的子弹像流星一样向他们的身体射去！第一帮人被干掉后，他似乎还不死心，第二帮人又出现在我的面前，接着第三帮。当解决掉他所有的手下后，King进行了最后一搏，他扛着火箭筒对我进行疯狂地射击。在1分钟之内解决掉他之后，我决定带着我所有的钱离开这座城市，在这里，我没有任何回忆。




### 6.Freedom Flies

现在警察已经将这里包围了，我离开这座城市的惟一方法就是到机场去乘坐cisco的飞机。在正门我抢到了一辆军用坦克，一路的横冲直闯，我终于赶到了机场！这下将再没有任何事物可以阻挡住我了！再见了，自由都市！在这里我学到了很多，King、Vinnie、以及Asuka都教给了我不少。对于jonnie以及cisco我没有帮上什么忙，我感到很遗憾。我想我可以为8号球做得更多一些。Cisco，或许我将定居在你所钟爱的哥伦比亚过完我的余生……

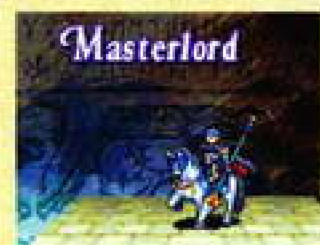


# 《圣魔之光石》职业评价

文 欧阳展鸣 编 LIKY

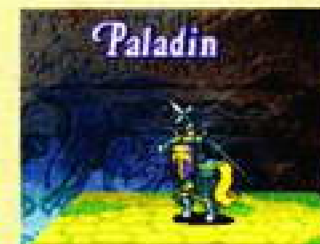
职业是《火纹》不可或缺的元素，也是系列最具魅力的地方，不同的职业使角色具有了不同的特性，游戏的战略性由此得到体现。在《圣魔之光石》中，不仅职业的种类在前作的基础上再次增加，职业特技也大量增加，而且，人物转职时还会出现分支选择，这在令玩家大呼过瘾的同时，也让玩家有一种"鱼与熊掌不可兼得"的遗憾，面对众多的职业，玩家该如何选择，该如何利用，下面这篇研究就来给大家简单分析分析。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| マスターロード（男） | 27 | 26 | 24 | 30 | 23 | 23 |
| マスターロード（女） | 24 | 29 | 30 | 30 | 22 | 25 |




マスターロード（领主王）：把主角作为主力，相信这是天经地义的吧。《圣魔》中，身为主角的领主王和以前的领主骑士其实没什么区别。而且这次的两位主角实力都相当不错，一开始便有各自专用的特效武器，后期更能够使用威力强大的双圣器，培养起来十分方便。而在转职后骑上了马更使其实力如虎添翼，可以说是我方绝对主力了。想必不会有人觉得不好用吧。惟一让人头痛的是……为什么伊弗列姆的速度上限只有24呢？

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| パラディン（男） | 25 | 26 | 24 | 30 | 25 | 25 |
| パラディン（女） | 23 | 27 | 25 | 30 | 24 | 26 |



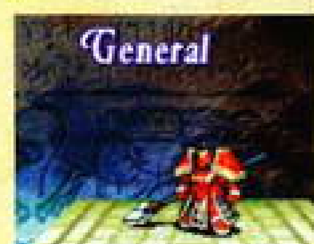

パラディン（圣骑士）：强大的移动力，加上各方面的能力都比较优秀，可以说是历代《火纹》中的必用职业了。在本作中不可用斧使其实力受到了一定的削弱，但幸好几位可以转职成圣骑士的角色实力都相当不错，而且在游戏前期，由于我们还缺少移动力强的角色，因此圣骑士的地位依然不可替代。可惜到了后期，由于领主王的出现，圣骑也就显得多余了起来。不过总的来说，圣骑还算是一个综合能力较为优秀的职业，使用起来方便，尤其适合新手使用。值得注意的是，这次陪伴在主角身边的那位圣骑士（塞思）不再像以前那么垃圾了。如果打算在主角转职后就抛弃圣骑的，那用用塞思也无妨。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| グレートナイト（男） | 28 | 24 | 24 | 30 | 29 | 25 |
| グレートナイト（女） | 26 | 25 | 23 | 30 | 28 | 26 |




グレートナイト（大骑士）：正如其外表，一身稳健的铁甲使其有了不俗的防御。不过正因为这样也使他行动力大减，移动力竟然只有6格，比S骑士还少。实力似乎也与圣骑士不相上下，不过能多使用斧这项武器。可以说是将军和圣骑士的结合体吧。由于集多项能力于一身，因此努力培养的话在战场上会有不俗的表现。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ジェネラル（男） | 29 | 27 | 24 | 30 | 30 | 25 |
| ジェネラル（女） | 27 | 28 | 25 | 30 | 29 | 26 |




ジェネラル（将军）：物理防御上的绝对肉盾，攻击力也很强，可惜悲哀的移动力，令他常常陷于被移动力高的圣骑抢经验值的惨况。不过在本作中，将军新增了防御一切攻击的大盾技能，而且武器的使用上也增加了剑，使其实用性大增。如果用新人兵士转职成将军的话，培养出一位速攻BT将军已不再是一个梦了，再让她使用黑斧的话……总之要用的话，就让她使用移动力+2的道具好了。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ファルコンナイト | 23 | 25 | 28 | 30 | 23 | 26 |




ファルコンナイト（隼骑士）：作为《火纹》系列的传统职业，天马的实力固然是不可小看的，拥有极高的速度和魔防，可惜低下的攻击防御，误使不少人以为这是用来捡垃圾的职业。但其强大的移动和飞行能力让她在些险恶的地形中也能大显身手。不培养的话，在一些诸如沙漠的地形的关卡上，你会后悔的。其最大的奥义是三个天马骑士的合体技——三角攻击。相信很多人都是冲着这一点来培养的吧。个人认为，这是适合"达人"使用的职业，新人的话还是用龙骑士好。最后要注意，在转职成双足飞龙后，满足特定条件后三角攻击仍然可以发出。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ドラゴンマスター（男） | 27 | 25 | 23 | 30 | 28 | 22 |
| ドラゴンマスター（女） | 25 | 26 | 24 | 30 | 27 | 23 |

ドラゴンマスター（龙骑将）：有着和隼骑士




一样优秀的移动力和飞行能力。极高的攻击力和防御力使其成为不少玩家队伍中的宠儿。即使在一队骑兵中，也常常能凭借出众的攻击与防御力独当一面，比较易于使用。但他的缺点也真不少，屠龙系武器和弓箭不说，光是中了一招魔法就已经够受的了。因此，使用不当的话，极容易导致惨绝人寰的情况出现。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ワイバーンナイト（男） | 25 | 26 | 28 | 30 | 24 | 22 |
| ワイバーンナイト（女） | 24 | 27 | 29 | 30 | 23 | 23 |




**ワイバーンナイト（双足飞龙骑士）**：几乎和龙骑将长得一模一样，连能力也大致相同，刚开始玩的时候，我还以为本作中的飞龙都断了手呢！其最吸引人的地方，恐怕便是技能“贯穿”了吧，发动的几率就是“自身的等级数％”。另外，笔者发现，贯穿技能和必杀效果似乎是可以叠加的，一旦发动，效果也无异于秒杀了。不过，总的来说，好用与否，还是见仁见智的。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ソードマスター（男） | 24 | 29 | 30 | 30 | 22 | 23 |
| ソードマスター（女） | 22 | 29 | 30 | 30 | 22 | 25 |



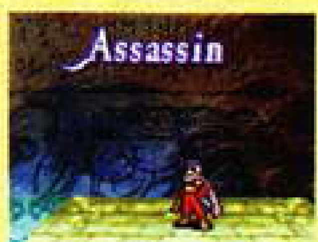

**ソードマスター（剑圣）**：15％的必杀修正，加上装备必杀剑，其必杀几率几乎能达到70％，恐怖吧！不过几位剑士的力量成长都相对较低，如果RP不好的话，极可能会在对一些高防御角色时，拿起必杀剑酷得一塌糊涂地使出会心一击。接着只听见“当”一声，敌方头上冒出一句英文——No Damage！

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| 勇者（男） | 25 | 30 | 26 | 30 | 25 | 22 |
| 勇者（女） | 24 | 30 | 26 | 30 | 24 | 24 |




**勇者**：他的优点是没有缺点，他的缺点是没有优点。确实，这个职业真的没有什么特点，除了出招动作挺酷之外，笔者实在不觉得有什么好用。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| アサシン（男） | 20 | 30 | 30 | 30 | 20 | 20 |
| アサシン（女） | 20 | 30 | 30 | 30 | 20 | 20 |




**アサシン（杀手）**：《烈火》中首次登场的恐怖职业，当年贾法尔的强悍，应该也给大家留下了深刻印象吧。职业的特技是“瞬杀”，能一击了结对方，虽发动几率有限，但也引来了不少人的青睐。这也是笔者较为喜欢的一个职业。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ローグ | 20 | 30 | 30 | 30 | 20 | 20 |



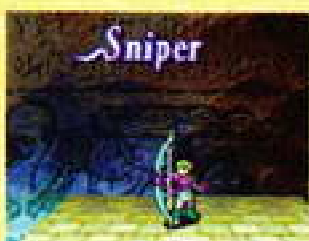

**ローグ（侠盗）**：本作中新出现的职业，想必在他初次登场时候，大家一定兴奋得大喊：“哇，有个大偷啊！”诚然，偷盗技术已经登峰造极了，开任何东西都不用钥匙，但他的战斗力很是一般，属于那种非战斗人员。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| フォレストナイト（男） | 25 | 28 | 30 | 30 | 24 | 23 |
| フォレストナイト（女） | 23 | 28 | 30 | 30 | 22 | 25 |




**フォレストナイト（丛林骑士）**：虽说是新的职业，其实也不过是替换了在前作中的游牧骑兵。优秀的移动力，速度超高，加上弓箭的使用，使其常常能突袭到一些距离较远的关键敌人。在一些室内的关卡里，用长弓来个隔山打牛也未尝不可，是个给人感觉不错的职业。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| スナイパー（男） | 25 | 30 | 28 | 30 | 25 | 23 |
| スナイパー（女） | 24 | 30 | 29 | 30 | 24 | 24 |




**スナイパー（狙击手）**：是通信斗技场中的活靶子！以前笔者一直认为游牧骑兵远胜于狙击手，后来在网上看到一些争论不休的帖子之后才发现其实不尽然。他不会受到骑马系特效武器的伤害，并且还能使用弓箭台，因此在某些关卡中，表现异常活跃。另外，在本作中，狙击手加入了“必中”技能，这是值得注意的。

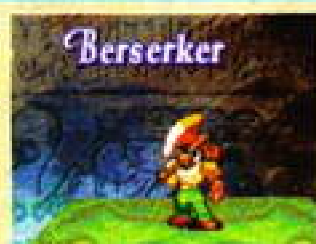
| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ウォーリア | 30 | 28 | 26 | 30 | 26 | 22 |




ウォーリア（勇士）：传说中的“斧男”，攻击力强得没话好说，这便是他最大的特点。另外，还能使用弓，喜欢暴力的玩家不妨培养一下，不过总的来说是比较郁闷的职业……

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| バーサーカー | 30 | 29 | 28 | 30 | 23 | 21 |

**バーサーカー（狂战士）**：和剑圣一样有着必杀修正的BT职业，高超的攻击力使其拿起必杀斧



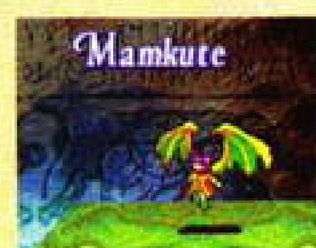

时几乎无敌，是个十分强劲的职业。装备黑斧后在速度上更是无人能及！无论在通关时还是在通信对战中，都是炙手可热的人物，一级推荐！

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| 踊り子 | 10 | 10 | 30 | 24 | 26 | 26 |




**踊り子（舞娘）**：好用就是好用，还有什么好说的呢？

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| マムクート | 20 | 20 | 20 | 30 | 20 | 20 |




**マムクート（龙人族）**：曾在《封印》中出现的破坏游戏平衡的角色再次登场！BT就一个字！在游戏中，除了特效武器（弓箭，屠龙武器）外，少有人能真正伤得了她，惟一要注意的是龙石的使用次数。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| 贤者（男） | 28 | 30 | 26 | 30 | 21 | 25 |
| 贤者（女） | 30 | 28 | 26 | 30 | 21 | 25 |




**贤者**：魔法系中的典型职业，身为理魔法师，这次居然能使用光魔法了，让人十分意外。贤者的魔力上限比魔法骑士要高，因此一些魔力成长率高的角色还是要转职成贤者好，否则就浪费掉他们的才能了。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| マージナイト（男） | 24 | 26 | 25 | 30 | 24 | 25 |
| マージナイト（女） | 25 | 24 | 25 | 30 | 24 | 28 |




**マージナイト（魔法骑士）**：魔力上限虽然只有25，但强大的移动力使其使用价值丝毫不亚于贤者，况且本作中，魔法师的数量泛滥得惊人，难以取舍的话，干脆贤者和魔法骑士一起使用吧。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| 司祭（男） | 25 | 26 | 24 | 30 | 22 | 30 |
| 司祭（女） | 25 | 25 | 26 | 30 | 21 | 30 |



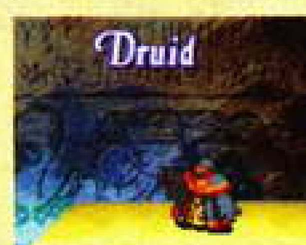

**司祭**：魔法防御较高，其他能力一般，尤其怕物理攻击上的伤害。由于有对魔物的特效，因此还算是个好用的职业。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ヴァルキリア | 25 | 24 | 25 | 30 | 24 | 28 |




**ヴァルキリア（神官骑士）**：前作中本是用理魔法的，这次居然成了光魔法师。可能是在和魔法骑士搞对称美，能力上也大同小异。

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| ドルイド（男） | 29 | 26 | 26 | 30 | 21 | 28 |
| ドルイド（女） | 29 | 26 | 26 | 30 | 20 | 29 |




**ドルイド（暗神官）**：光是BT的月光魔法就足以让他成为我方绝对主力了。可惜这次多多少少也被召唤师抢了风头。但别忘了，他的魔力比召唤士高，能更大限度的发挥月光魔法的贯穿能力，而且还可以使用吸血之类的强劲魔法，是个绝对好用的职业！

| 能力上限 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业 | 力 | 技 | 速 | 运 | 守 | 魔防 |
| サマナー（男） | 27 | 27 | 26 | 30 | 20 | 28 |
| サマナー（女） | 27 | 27 | 26 | 30 | 20 | 28 |




**サマナー（召唤士）**：本作中的一个重要的新职业，得到了不少玩家的喜爱——因为召唤术实在太好玩了。同时，他仍能够使用暗魔法，这也消除了不少玩家的顾虑。其实他召唤出来的士兵也不过是些炮灰，但使用召唤术居然有经验值，这也是其优点所在吧。（老任在召唤出来的魔物士兵上的设计也够聪明的，召唤出来的士兵武器有使用次数，但却不能交换……不然我们就不愁没武器用了）



文 魔剑士但丁 编 铭风




# 《合金弹头 Advance》急速过关研究(上)

本次我们来挑战《合金弹头Advance》最高难度下全程无伤的最速过关，大家可配合“口袋光环”中的相关影像来阅读。在开始挑战前还是要在方法和条件限制上多动些脑筋，一味的盲打是不可取的。首先，因为要开启一击被杀模式、乘骑状态无伤同时达成，所以全程无伤是必要的。但是，既然乘骑状态也不允许受伤，且要求最速，就要利用本作的新系统——卡片对核战车的性能做一下改变。其次，最速除了普通关卡要以快时间通过，往往还要对BOSS进行秒杀。本作和以往的街机作品最大的区别就是子弹比较少，很少出现强力武器，一般在BOSS战都要等待数回合才能得到，而且威力普遍不高，所以要将普通关卡内的强力武器尽可能多地带入BOSS战。

挑战要求：选择美版最高难度HARD，开启一击被杀模式，全程无伤，最速通关。

| 编号 | 卡片名称 | 使用效果 |
|---|---|---|
| 002 | MARSNIUM | 核战车进入无敌状态，但是核战车体力不断减少 |
| 003 | S.S.SWORD | 可以用刀攻击坦克 |
| 006 | BLACKHOUND | 强力核战车，能够发射导弹 |
| 008-017 | – | 使相应弹药获得量变2倍 |
| 085 | WASHHOUT | 清空血槽，一击被杀 |

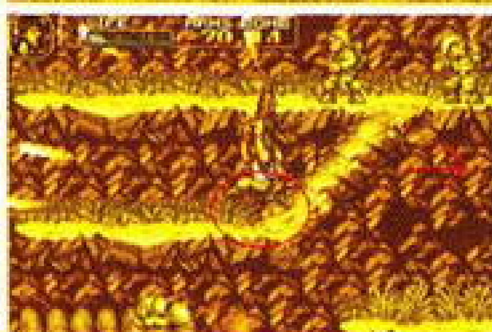
## MISSION 1

**区域1：**一路跳跃前进，跳跃要比走快很多，不过相应的危险性也会增加。开始利用手枪干掉斜坡上的士兵，在红框处起跳，扔个BOMB，掌握的好可以一下解决战壕里的2个杂兵。人质一定要救，能取得机关枪，因为使用了卡片所以得到2倍弹药。之后一路前冲，如果战壕里杂兵扔手榴弹干扰，可以在手榴弹到达头顶时瞬间按“下”后继续按“前”，这样可以瞬间躲过手榴弹的攻击判定，而且速度不减。到达平台后4颗BOMB解决布雷车。木架上的敌人可用枪干掉。最后会出现直升飞机，提前起跳，扔两颗BOMB后用机关枪扫射40发子弹搞定。



**区域2：**上方出现杂兵要立刻击毙，否则让其上到第三层后会不停地扔手榴弹。从右边跳到斜坡上落点要准，太近会落到地层。太远右边先前杀掉的敌兵会因为“拖版”再次出现，并向斜坡方向进攻。继续上行，中途不用更换子弹，利用剩下的弹药消灭大斜坡左右的敌人，斜坡后面的人质一定要救。之后不必攻击坦克，直接从上面跳过去。





**区域3：**这里利用卡片可使核战车无敌，但是核战车体力会不断减少，体力为空时，就不再有无敌状态，而且也不能使用MS系列经典的“入/出战车”技能，一旦跳出核战车，就会爆炸。而被敌人击中同样会爆炸，十分考验实力。BLACKHOUNT的BOMB速度快，只有遇到障碍才会停止，可以贯穿屏幕。弹药则是导弹，有短暂跟踪性能且射速快。坐上核战车，地面上的坦克2发BOMB解决，不用上斜坡。到关底后跳出战车，在两架直升机距离较近时用SHOTGUN击落。进入BOSS战时要保证SHOTGUN的弹药在25发以上。

**BOSS战：**BOSS一共只有4种攻击方式

1.3发导弹连射，但速度很慢，容易躲避。

2.机枪，有时间间隔，蹲下即可。

3.使用以上任意一种后进行俯冲，看见BOSS抬车头要立刻提前向前跳跃。

4.体力较低时从空中落下，用跳跃前进回避。



利用之前保留下的24发SHOTGUN20秒即可瞬杀，两个拐角基本上是安全区域。

## MISSION 2

**区域1：**一开始就会出现核战车，所以战术思路还是照旧。跳跃前进（核战车跳跃前进速度依然快），直到树顶，这样可以快速落下。布雷车利用2发



BOMB摧毁，这里可以利用一下拖版的BUG，干掉布雷车和3个杂兵，人质身上的机关枪弹药不要接，快速跳跃前进到斜坡的炮塔上，速度快的话直升机就不会出现，可以节省不少时间。事实上，这种BUG还有不少，都可以加以利用。之后一直冲到关底，2发BOMB崩掉坦克，直升机用导弹打下来。

**区域2：**一路前进，潜水艇残骸2发BOMB即可解决，如果是人发射的导弹打几下就会偏离轨道，潜水艇发射的直接击落。下面是此关的难点，因为到这里核战车体力耗尽，不再有无敌时间，而且前方龙蛇混杂。很容易被击中。所以一定要将敌人位置牢记，提前打击。野人扔的地雷，跳起躲过。不过由于核战车的导弹有一定跟踪性能，所以通过也不是十分困难。最后要干掉两架直升机进入BOSS战。



**BOOS战：**本关BOSS有两个，不能秒杀。它们的攻击方式大体相同，用炮台不停地投射炮弹，而且炮弹会染起火焰。第一个BOSS行动较慢，没什么威胁性。第二个BOSS行动加快，而且攻击更为疯狂。躲在两个拐角比较安全，BOSS的炸弹一般不会扔到这里，推荐躲在左边，方便对付敌兵，这样只要不停的用导弹轰炸就可以轻松取胜。

这里顺便介绍一下不用战车的打法。如果不用核战车，那么之前第一区域200发机关枪一定要接到，带入BOSS战。因为第一个BOSS行动很慢，所以200发全中也不是难事，之后它就会冒烟，再用手枪打上一会儿，通常每4回合，就会出现黄色敌兵，击落可获得激光，一发搞定第一个BOSS。第二个BOSS行动较快，建议用激光一下一下攻击，每8回合后会出现携带激光弹的敌兵，击落后不必忙于攻击。BOSS一段时间后会不停的向左右不停的进行发射，这是攻击它的最后机会，利用激光不停攻击，用不了多就就可以击毁。



## MISSION 3

**区域1：**此关非常简单，只有土著人和蝙蝠，蝙蝠不用爆破性武器基本无效，但是普通攻击可以使其升空。土著人只会偶尔扔扔火把，不必理会跳跃前进。过了坑后回头狙杀尾随的。画面停止后要注意一下杀敌顺序，第二批敌人一般出现在上方两个区域。火把处有隐藏弹药——跟踪导弹，一定要接。



**区域2：**上来向前走1～2步，蹲下扔个BOMB即可将布雷兵消灭，地雷只要不是被直接碰到是没有攻击力的，之后向上，途中的4个敌人不要理会，D弹不要接。跳到第一个峭壁上用导弹干掉蝙蝠，关底会出现很多蝙蝠俯冲，只要蹲下就不会被攻击到，在左下脚等蝙蝠聚集后用BOMB消灭。

**区域3：**这关也有核战车，如果稍不注意，还真不容易发现。4发BOMB迅速消灭布雷车，等敌人把核战车推到海边后再消灭，可以增加1到2秒无敌时间。之后一路前进，如果跳跃到悬崖边，核战车会不稳，立刻用跳跃取消硬直。强制战斗站在最高处，只需顾及两边出现的水雷兵，最右边的当它不存在好了。水雷兵可以用车轮压死。

之后的平台上会出现三波敌人，第一波都是拿刀的伤不了我们；接下来都是成批的手榴弹兵，也是HARD难度下最可怕的敌人，只要两个在一起不停的扔雷就很难办了。这里要利用战车榴弹贯穿的特性，将战车停在右边尾部，再把炮口对准右上方不停的攻击，敌人扔出一发BOMB就可以把左边的全部消灭了。



**BOSS战：**BOSS一般是先开始地毯式扫射，之后就会放出激光，由于炮台落点很低，所以此时用手榴弹也无法攻击到，因此秒杀BOSS的最终选择还是核战车。

首先，BOSS机枪扫射时根据其机枪方向慢慢移动，千万不要胡乱使用跳跃。移动过程中可以给其一些攻击，几秒后它就会放出激光。躲在角落，将炮口对准BOSS猛轰。之后它就会变身，此时机枪扫射变得无规律可寻，立刻跳出战车，只要没给攻击到，战车爆炸仍不违反规则，利用之前的跟踪导弹进行强攻，不要理会移动炸弹。



**PS：影像中演示的是未乘坦克的录像。**




文 幻陨の妖月&Harry 编 马修

口袋妖怪详尽分析第三弹与大家见面了，(众：终于见面了！)这次奉上的，是《宝石》版口袋妖怪里最终BOSS ダイゴ的那六只体形庞大超级耐打的大家伙，这六个大家伙在最新的《绿宝石》版里也有了新的配招组合——无论如何，这些大家伙既然作得了最终BOSS的杀手锏，其实力肯定是不容质疑的，下面，大家就请看针对这6只怪兽的专业研究吧。

# 口袋妖怪详尽分析VOL.3

## 盔甲鸟 エアームド




身高：1.7m

体重：50.5kg

盔甲鸟，钢鸟口袋妖怪，喜欢战斗，能使用坚硬的双翼劈斩敌人，飞行速度快，身上的钢羽一年脱落一次。

盔甲鸟大概是目前PM对战中最常用的物理盾牌和干扰并行的PM了，如果队伍中没有能力特别好的应付盔甲鸟的PM，很容易被整得很惨——但因为使用太过频繁，专门对付盔甲鸟的战术也是层出不穷。

### 能力方面

#### 种族值

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 65 | 攻击 | 80 | 防御 | 140 |
| 特攻 | 40 | 特防 | 70 | 速度 | 70 |

#### 各项能力极限值

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 334 | 攻击 | 284 | 防御 | 416 |
| 特攻 | 196 | 特防 | 262 | 速度 | 262 |

作为物理盾牌盔甲鸟实在是没什么缺点好说，在物理方面一点弱点都没有，而且抗性一大堆，配合超高的物理防御能力，物理方面打都打不动。真正能对盔甲鸟带来威胁的只有电、火以及水冰本系的PM。

属性是钢＋飞行，受到的攻击效果如下：

效果2倍：电、火；

效果一般：水、冰、格斗、岩石；

效果减半：普通、飞行、超能、鬼、龙、恶、钢；

效果1/4：虫、草；

无效：地面，毒。

特性是がんじょう（一击必杀无效 ）和するどいめ（不会因为对手命中率下降），相比之下，前一个特性在对战中更具实用性，不用担心如此强劲的盾牌被别人一击必杀。

升级所能学到的招数：

初始招数：愤怒眼神（にらみつける）
初始招数：啄击（つつく）
10：拔沙（すなかけ）
13：速度之星（スピードスター）
16：高速移动（こうそくいどう）
26：乱撞（みだれづき）
29：劈空斩（エアカッター）
32：钢之翼（はがねのつばさ）
42：撒菱（まきびし）
45：金属声（きんぞくおん）

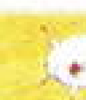
可以装备的技能机器：

| | |
|---|---|
| 05 ほえる | 06 どくどく |
| 10 めざめるパワー | 11 にほんばれ |
| 12 ちょうはつ | 17 まもる |
| 21 やつあたり | 27 おんがえし |
| 32 かげぶんしん | 37 すなあらし |
| 40 つばめがえし | 41 いちゃもん |
| 42 からげんき | 43 ひみつのちから |
| 44 ねむる | 45 メロメロ |
| 46 どろぼう | 47 はがねのつばさ |
| H1 いあいぎり | H2 そらをとぶ |
| H6 いわくだき | |

可以从《绿宝石》NPC那里学会的技能：

| | |
|---|---|
| いばる | いびき |
| いわなだれ | カウンター |
| こらえる | すてみタックル |
| スピードスター | どろかけ |
| ねごと | みがわり |





## 遗传技能

| 招式名称 | 攻击力 | 命中率 | PP | 效果 | 遗传 |
|---|---|---|---|---|---|
| 追击（おいうち） | 40 | 100% | 20 | 敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增。 | 和舞云龙（チルタリス）遗传，舞云龙和树蜥蜴（ジュカイン）遗传。 |
| 神鸟（ゴッドバード） | 140 | 90% | 5 | 先蓄一回合再攻击，30%机率敌害怕。 | 和舞云龙（チルタリス）遗传。 |
| 钻字嘴（ドリルくちばし） | 80 | 100% | 20 | 无特效 | 和嘟嘟利（ドードリオ）遗传。 |
| 诅咒（のろい） | — | — | 10 | 属性不明，鬼系妖怪使用时减少自己HP最大值的1/2，之后每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，即使使用的妖怪不在场上效果依然成立，敌交换妖怪则失效；其它系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。 | 和大葱鸭（カモネギ）遗传，大葱鸭和火炭龟（コータス遗传。 |
| 吹飞（ふきとばし） | — | 100% | 20 | 野外战斗强制结束，对教练战斗中强迫敌交换妖怪，该招必定后出。 | 和波波（ポッポ）遗传 |

注：钻字嘴和吹飞不可同时遗传到。

公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：6400步；野生盔甲鸟身上携带物品：するどいくちばし（5%）。

### 生蛋选择

完全学不会任何实用的特攻招数，加上特攻实在低得可怕，对养出极品的性格加特攻的盔甲鸟的朋友们只能汗一个了……因为所能掌握的招数多为物理攻击，对于盾牌来说耐久也是相当重要，尽量选择减特攻和减速度的性格吧。遗传的时候，钻字嘴作为本系高攻招数非常值得遗传，但遗传它就无法遗传吹飞，而吼叫对隔音特性的PM是无效的。若有兴趣遗传诅咒，也能练成很不错的消耗型盔甲鸟。神鸟威力巨大并且有30%的害怕效果，但需要消耗2回合才能攻击，若遗传此招，最好选用性格修正速度的小盔甲鸟。

### 努力分配

大致都是分给耐久，使得盔甲鸟能胜任盾牌这一工作，并有足够的生存能力来进行撒菱和吼叫。

若养出性格加攻击或者速度的极品盔甲鸟，可以考虑努力分满HP和攻击，利用高速移动提升速度后做速攻PM使用，实用性虽不好，但比较冷门，让对手难以琢磨。若遗传诅咒，尽量选取加特防的性格，努力分满HP和特防，利用诅咒来提升自己的攻防。

### 配招选择

盔甲鸟最常用的配招组合是撒菱＋吼叫＋睡觉＋钻字嘴，利用超强的耐久，成功撒完3次菱后吼叫，让对方轮番换人，不是飞行系或者浮游特性的PM就会被钉子慢慢扎死。这样的战术要求身上多装备的饭菜或解睡眠果，在盔甲鸟HP损伤较多时用睡觉回复，若对方没有能有效对付盔甲鸟的PM，很容易被折磨致死。钻字嘴作为本系威力巨大的招数而保留，可以有效地克制一些PM，（如蘑菇袋鼠对盔甲鸟使用蘑菇孢子，盔甲鸟利用解睡眠果解除异常状态后用钻字嘴将其啄死。）但此战术使用太过频繁，以至于别人看到盔甲鸟就知道是这样使用，致使克制的方法越来越多，而实用性也就随之日趋降低。

诅咒型盔甲鸟，睡觉是必配的，因为钻字嘴和诅咒不能同时遗传，剩下两招可以选取燕返／劈空斩＋塌方，飞行＋地面的攻击组合打钢系PM和隆隆岩、铁甲暴龙。后者因为有多个4倍克制属性，使用并不多，但诅咒盔甲鸟在实战中还是有一定的使用价值。在对战前期用作盾牌，后期对方电、火、钢系PM阵亡后再换上，用诅咒压场，喜欢盔甲鸟而又用腻了撒菱吼叫的朋友不妨一试。但对方若派上会电系或者火系招数的PM，还是乖乖换下好。也可以只选用1个物理攻击招，保留吼叫，但这样一来打击面大大减小，却可吼走自己无法对付的PM。

速攻型盔甲鸟配高速移动、神鸟和塌方，装备光粉，最后1招可配钢之翼，这样的打击面仅无法对付钢系PM；也可以考虑配メロメロ配合神鸟和塌方30%的害怕概率来进行双封锁，或者配挑拨／虚张声势来进行干扰（虚张声势只有在《绿宝石》中才能学到），虚张声势虽然在混乱对手的同时会提升对手的物理攻击，但凭借盔甲鸟优秀的物理防御，提升些攻击力不足挂齿，还可以选用乱撞来破坏对手的替身战术。因为耐久不错，高速移动后速度可超越大多

PM，这样的盔甲鸟便是化石翼龙的克星，高速移动后速度超越化石翼龙，而化石翼龙的地震对盔甲鸟无效，舍身冲击和燕返对盔甲鸟都是减半效果，仅塌方是一般效果，却难以对物防超高的盔甲鸟构成威胁，反而可能被盔甲鸟用塌方砸死。因为塌方和神鸟都有害怕效果，在高速移动后配合道具光粉，能使得双封锁的战术更好地发挥（王者之印的效果和招数里的害怕效果不能重叠，因此不选用），在接力攻击后使用效果最好。

盔甲鸟的钢之翼是钢系里面少有的几个命中还可以的招数，而且还有附加效果能提升自己的物理防御。作为物防盾，盔甲鸟主要抵挡的物理攻击型PM有化石翼龙、巨大甲龙、太阳岩等，他们的塌方至少要3～4次才能杀死盔甲鸟，而盔甲鸟利用本系的钢翼却能重创它们，万一发动附加效果那盔甲鸟就更是打不动了，如果有空余不妨给钢之翼留一个位置；劈空斩作为本系招数，威力还算不错，配合聚焦镜片使用效果更佳，可以考虑用来代替燕返；金属声音配合追击虽然也是不错的组合，但追击只有在对手换人的时候才能发挥其威力，而盔甲鸟的低特攻很难给对手造成巨大伤害，却平白无故要占去两个技能栏，并不实用，不过喜欢出奇制胜的朋友倒可以去试试。

《绿宝石》中，盔甲鸟也可以使用睡觉梦话的组合，超BT的耐久，使用睡觉梦话配合塌方和钻探嘴进行消耗型的强攻也是种很好的战术，尽管盔甲鸟有属性上的弱点，但即使睡觉时换下场，也可凭其优秀的物理防御再度上场，然后凭其出色的耐久，利用梦话说出攻击招来给予对手重创。虽说打击面上有所不足，但可以灵活上下场也是一个不小的优势，这种游击型物理盾牌的打法，相当好用。

盔甲鸟最大的克星是三合一磁怪和磁鼻，它们的特性能锁住盔甲鸟不让换人，而在盔甲鸟吹走它前又可以利用电系招数将盔甲鸟重创。不过折磨＋飞天／保护的组合使用得当的话能有效地对付磁鼻以及别的克制自己的PM，在对方换上时使用折磨，用克制自己的招攻击时使用保护，再在对手使用别的招数的时候将它吹走。若性格是减物防，那可以考虑保留反击，能有效地给对方物攻型PM带来威胁，间接提高自己的物理耐久。而物防盾的盔甲鸟通常很少人会去加特防，但是盔甲鸟的特防其实并不差，如果下意识地加特防和HP，完全有能力顶住三合一磁怪或者磁鼻的10万伏特。盔甲鸟如果有能力觉醒地面，便能有效的克制三合一磁怪和磁鼻，物防即使不加，盔甲鸟也不会被绝大多数的物理攻击打到半血。对于那些执意对盔甲鸟使用塌方的对手来说，反击型盔甲鸟无疑是一个恐怖的陷阱。

盔甲鸟是在单打中非常好用的PM，在双打中没有什么特别适合的配招，可以作为物理盾牌配合全队使用。

宝石中BOSS ダイゴ的用法：巨毒＋撒菱＋燕返＋钢之翼。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品盔甲鸟的能力，数值如图，供各位生蛋时参照对比。

## 念力土偶 ネンドール

身高：1.5m

体重：108.0kg

**念力土偶，泥偶口袋妖怪，两万年前从古代人偶中出生的生物，能发射光线麻痹对手。**

这种PM外表看上去傻乎乎的，不是很讨人喜欢，但无论在物理攻击方面，还是在特攻方面或者辅助方面，它的招数都很丰富，属于相当全能的一只PM，用法非常灵活。

### 能力方面

**种族值**

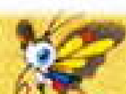
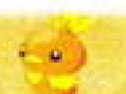
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 60 | 攻击 | 70 | 防御 | 105 |
| 特攻 | 70 | 特防 | 120 | 速度 | 75 |

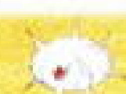
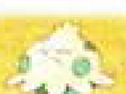
**各项能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 324 | 攻击 | 262 | 防御 | 339 |
| 特攻 | 262 | 特防 | 372 | 速度 | 273 |

两防非常优秀，但因为HP过少，所以耐久仍不算很好，而且两攻都偏低，因此充分利用丰富的招数克制敌人去战斗才能发挥出它的实力。



属性为地面+超能，受到的攻击效果如下：
效果2倍：水、草、冰、虫、鬼、恶；
效果一般：普通、火、飞、龙、钢；
效果减半：格斗、毒、超能、岩石；
无效：地面（因特性缘故无效）、电。

特性是浮游，能回避掉地面系的攻击，因为属于超能系会特性交换，双打时也可利用特性交换把特性换给队友。

升级所能学到的招数
初始招数：瞬间移动（テレポート）
初始招数：念力（ねんりき）
03：变硬（かたくなる）
05：高速旋转（こうそくスピン）
07：拨泥（どろかけ）
11：幻觉光线（サイケこうせん）
15：岩石封杀（がんせきふうじ）
19：自爆（じばく）
25：原始力量（げんしのちから）
31：沙尘暴（すなあらし）
36：破坏光线（はかいこうせん）
42：宇宙力量（コスモパワー）
55：大爆炸（だいばくはつ）

可以装备的技能机器：

| | |
|---|---|
| 06 どくどく | 10 めざめるパワー |
| 11 にほんばれ | 13 れいとうビーム |
| 15 はかいこうせん | 16 ひかりのかべ |
| 17 まもる | 18 あまごい |
| 21 やつあたり | 22 ソーラービーム |
| 26 じしん | 27 おんがえし |
| 28 あなをほる | 29 サイコキネシス |
| 30 シャドーボール | 32 かげぶんしん |
| 33 リフレクター | 37 すなあらし |
| 39 がんせきふうじ | 42 からげんき |
| 43 ひみつのちから | 44 ねむる |
| 48 スキルスワップ | H4 かいりき |
| H5 フラッシュ | H6 いわくだき |

可以从《绿宝石》NPC那里学会的技能：

| | |
|---|---|
| いばる | いびき |
| いわなだれ | こらえる |
| じこあんじ | すてみタックル |
| だいばくはつ | どろかけ |
| ねごと | みがわり |
| ものまね | ゆめくい |

**遗传技能**

无；公母比例：无性别；蛋孵化需要步数：5120步。

**生蛋选择**

尽量挑选HP个体高、耐久优秀的土偶，无论性格修正什么，都能有比较好的用处。相比之下，因为它特殊方面的弱点比较多，即使性格加特防也难以用做特殊盾牌，不推荐选用。因为无法遗传到任何技能，捉野生念力土偶是更好的选择，一来等级高容易计算出个体，二来培养起来比较省心，所学招数大多是机器，还有一些可以通过心之鳞片和蘑菇回忆。

**努力分配**

毫无疑问，将HP的努力分满才能更大限度地发挥念力土偶的高防优势，剩余部分大可性格修正哪里就分哪里。

**配招选择**

性格为加物理攻击的话，地震作为本系招数威力巨大，必备；塌方、原始力量各有优劣，推荐使用原始力量，一旦附加效果发动，各项能力大大提升，非常难对付；影子球能有效克制超能系，并能对有效克制自己并且不怕大爆炸的鬼系PM带来威胁，还能对付果然翁和梦妖，推荐使用；最后一招可选用大爆炸，在HP不多时就与对手同归于尽。这样使用，可以考虑装备守旧器（こだわりハチマキ，装备后攻击上升1阶段，但只会一直使用最初用的那招）进行游击战，给对手造成致命伤害，遇到打不动或者被克制的情形立即换下，使用大爆炸威力更为巨大，即使效果减半对手也不一定能顶住。在《绿宝石》里，睡觉梦话的组合也同样适用念力土偶，这种组合下的剩余两招推荐使用地震和原始力量，梦话说出原始力量也是有10%可能全能力上升的，而睡觉梦话的组合最大的好处就是不用担心睡觉而无法发动攻击，即使遇到克制自己的对手也可以毫不犹豫地换下。

性格为加特攻时，可配精神干扰、冰冻光线来进行攻击，若不是减攻击的性格，也可以保留本系的地震这种玩双刀型（特攻物攻并行）的技能。晴天队伍使用的话还可以配晴天+太阳光线，使队友和自己都能获益。因为地面+冰的攻击打击面对除鬼蝉和水蜘蛛外的所有PM都无减半情况发生，也可以考虑以地震+冰冻光束来进攻。宇宙力量+睡觉来自我强化和恢复，从而达到耐久和攻击并行，相当难缠。作为超能系PM，念力土偶无法学会冥想，非常可惜。

性格为加速度的念力土偶推荐在双打中使用，尽管速度不算很快，但利用有限的速度能很有效地干扰对手的战术。它在双打中的优势就是攻击和辅助兼备，能利用特性交换把自身非常好的浮游特性交换给队友，自己使用地震将不会对队友造成伤害；或将对方对我方不利的特性交换过来，如使用特性交换换来队友或者对手的天恩惠特性，使用塌方攻击对方速度比自己慢的PM都能造成60%的害怕几率，自己装备光粉的话也能达到64%的封锁率。另外

还能造两墙为全队服务，在失去利用价值后还可以通过大爆炸来一走了之。若要单打时使用，可考虑配虚张声势＋自我暗示＋两个攻击招——无奈念力土偶速度不足，并不能很好发挥这一战术的优势。

性格为加防御的念力土偶，能有效地抵挡使用很普遍的岩石+地面+格斗的攻击组合，地面系攻击对它无效，而格斗和岩石打上去都减半。配招建议是精神干扰＋地震＋塌方＋大爆炸，地震克制岩石系PM，精神干扰应付格斗系／毒系PM（臭臭泥、双弹瓦斯），塌方对付飞行系PM，大爆炸用于同归，这样有针对性的物理盾牌在实战中相当好用。尤其是使用频繁的化石翼龙，其高速高攻优势给许多PM的生存带来威胁，有这样一块盾抵挡化石翼龙的攻击将给队伍带来很多优势。

念力土偶也可以用作消耗，它本身双防出色，使用宇宙力量只需1到2次就可以长时间矗立在场上而难以被重创，配合剧毒＋睡觉的话，能令对手非常头痛，而剧毒无法打到的钢系PM又被本系的地震克制，所以惟一无法打击到的就是钢鸟，建议队中准备三合一磁怪专杀钢鸟，然后便可以安心地下毒了。由于这样的用法需要把努力分到双防和HP上，攻击招建议留本系的地震或精神干扰。

作为一只耐久不错的游击型PM，念力土偶并没有什么特别大的天敌，保留高速旋转来破坏对方撒菱也是不错的选择。遇到果然翁的话难以应付，还是大爆炸比较痛快点，切忌在遇到克制自己、同时也能被自己克制的PM时，与之硬碰硬地打。克制念力土偶的属性大多打钢系为减半效果，因此配合钢系PM使用效果不错，如配合三合一磁怪，本身弱点少，克制它的总共只有火、地面和格斗3种属性，火属性打念力土偶是一般效果，而另两个对念力土偶来说是无效和减半，这样一来双方可以利用属性互相补助，抵挡对手的攻击。

宝石中BOSS ダイゴ的用法：反射盾＋光之壁＋原始力量+地震。最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品天平土偶的能力，数值如图，供各位生蛋时参照对比。

## 钢甲王 ボスゴドラ

身高：2.1m

体重：360.0kg

钢甲王，铁甲口袋妖怪，会抢占山头，将大山作为自己的地盘，遇到对手会毫不客气地发动进攻。

有着惊人体魄的钢甲王，皮非常厚，破坏力也相当大，但行动迟缓。360公斤的体重在PM中算是非常重的了，被过肩摔一下肯定疼死……

### 能力方面

**种族值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 70 | 攻击 | 110 | 防御 | 180 |
| 特攻 | 60 | 特防 | 60 | 速度 | 50 |

**各项能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 344 | 攻击 | 350 | 防御 | 503 |
| 特攻 | 240 | 特防 | 240 | 速度 | 218 |

虽然有超高的物理防御，但4倍弱点都在物理攻击方面，即使有那么高的物防也很难起到物理盾牌的作用。但钢系受到普通系攻击伤害只有1/4，因此它完全可以用来抵挡对方的炸弹。尽管特攻很低，不过能学会丰富的特殊技巧，还是可以当作特攻型PM使用。

属性为钢＋岩石，受到的攻击效果如下：

效果4倍：格斗，地面；

效果2倍：水；

效果一般：火，电，草，钢；

效果减半：超能，虫，岩石，鬼，龙，恶；

效果1/4：普通，飞行；

无效：电，毒。

特性是がんじょう（一击必杀无效）或者いしあたま（自己不会受到冲撞和舍身冲击的反作用力影响），若打算使用舍身冲击的话，选取后一种特性比较好。

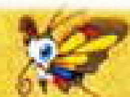
升级所能学到的招数

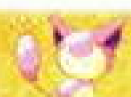
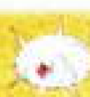
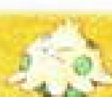
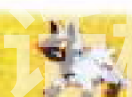
初始招数：撞击（たいあたり）

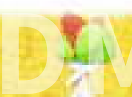
04：变硬（かたくなる）

07：拔泥（どろかけ）






10：头突（ずつき）
13：钢爪（メタルクロー）
17：铁壁（てっぺき）
21：吼叫（ほえる）
25：突进（とっしん）
29：钢尾巴（アイアンテール）
37：保护（まもる）
50：金属声（きんぞくおん）
63：舍身冲击（すてみタックル）

可以装备的技能机器：

| | |
|---|---|
| 01 きあいパンチ | 02 ドラゴンクロー |
| 03 みずのはどう | 05 ほえる |
| 06 どくどく | 10 めざめるパワー |
| 11 にほんばれ | 12 ちょうはつ |
| 13 れいとうビーム | 14 ふぶき |
| 15 はかいこうせん | 17 まもる |
| 18 あまごい | 21 やつあたり |
| 22 ソーラービーム | 23 アイアンテール |
| 24 10まんボルト | 25 かみなり |
| 26 じしん | 27 おんがえし |
| 28 あなをほる | 31 かわらわり |
| 32 かげぶんしん | 34 でんげきは |
| 35 かえんほうしゃ | 37 すなあらし |
| 38 だいもんじ | 39 がんせきふうじ |
| 40 つばめがえし | 42 からげんき |
| 43 ひみつのちから | 44 ねむる |
| 45 メロメロ | H1 いあいぎり |
| H3 なみのり | H4 かいりき |
| H6 いわくだき | |

可以从《绿宝石》NPC 那里学会的技能

| | |
|---|---|
| いばる | いびき |
| いわなだれ | カウンター |
| かみなりパンチ | こごえるかぜ |
| こらえる | ころがる |
| すてみタックル | ちきゅうなげ |
| でんじは | どろかけ |
| ねごと | のしかかり |
| ばくれつパンチ | ほのおのパンチ |
| まるくなる | みがわり |
| メガトンキック | メガトンパンチ |
| ものまね | れいとうパンチ |
| れんぞくぎり | |

### 生蛋选择

用法相当广泛的PM，无论怎样的性格都能培养，因为物防很高而特防很低，所以尽量不要选取减特防的性格。如果要接力速度或者使用电磁波，更不要选取减速度的性格，建议生蛋时遗传一下奋斗，选择时记得留意一下特性。

### 努力分配

基本是先将1项攻击的努力分满，若性格修正特防，则剩余部分分给特防和HP以保证其特殊耐久；若性格修正物防就将剩余全部分给HP吧。要接力速度或者使用电磁波的话，建议分一定的努力给速度，以保证在接力到2阶段速度或者使用电磁波后，速度能超越大多PM。

### 配招选择

物攻型钢甲王可以配本系的强力攻击招数塌方和钢尾巴，钢尾巴尽管有命中问题，但因为是本系使用威力巨大，还是可以选用的。其他强力的物理攻击招有燕返、地震、瓦割、舍身冲击、头突等，打击面相当广泛，接力速度和物理攻击后使用还算不错，但遇到地面系的物理盾牌，非但难以给对手造成威胁，反而可能被对方的地震重创。践踏／头突和塌方都有30%的害怕效果，但因为速度太慢，最好是配合电磁波令对手麻痹后进行双封锁使用。尽管敌人被麻痹后使用苏醒威力有120，但对于特性是石头脑袋的钢甲王来说，直接攻击威力有120的舍身冲击无疑是更好的选择，PP值也相同还不用那么繁琐地去遗传，在使用电磁波降低对手速度后，还可以利用替身＋气合拳的组合来给予对手极大的伤害。

钢甲王能学的特攻招数相当广泛，比较好的特攻招数有水波动、乘浪、冰冻光束、暴风雪、太阳光线、十万伏特、闪电、火焰放射、大字火、龙爪等等。虽然钢甲王特攻极限只有240，但若有针对性地准备一些特攻招数，总是以克制的招去攻击对手，所能造成的伤害也不小的。比较常用的特攻组合如求雨＋闪电＋乘浪或晴天＋太阳光线＋大字火，钢甲王都能使用。最后1招则可以配电磁波或者金属声，来降低对手的速度或者特防，也可以保留本系的塌方来增加打击面进行双刀攻击。吼叫也是很不错的选择，尽管钢甲王本身速度慢，但用来破坏对手的接力还是很好用。

钢甲王的4倍弱点都是在物理方面，一般遇

### 遗传技能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 奋斗（がむしゃら） | — | 100% | 5 | 敌HP多于自己时才能命中，敌HP减为与自己相同。 | 和巨沼怪（ラグラージ）遗传。 |
| 苏醒（きつけ） | 60 | 100% | 10 | 敌人在麻痹状态下伤害会倍增，但敌人的麻痹会解除。 | 和爆音怪（バクオング）遗传，爆音怪和图图犬（ドーブル）遗传，图图犬素描超力王（ハリテヤマ）技能。 |
| 压迫（のしかかり） | 85 | 100% | 15 | 30%机率敌麻痹。 | 和卡比兽（カビゴン）遗传。 |
| 脚踩（ふみつけ） | 65 | 100% | 20 | 30%机率敌害怕，打中变小的敌人时威力倍增。 | 和爆音怪（バクオング）遗传 |

公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：8960步。

到会格斗或者地面系招数的PM最好还是换下场，但格斗和地面系的攻击招数会使用的PM很多，对钢甲王来说很难应付。如果性格是加物防，努力分满HP的钢甲王靠本身优秀的物理防御，能够抵挡住对手的一下格斗／地面招数的攻击，这样的钢甲王最好保留反击，在自己被重创的同时让对手有来无回，而HP不多时，还可以利用奋斗将对手的HP也降低，从而发挥自身最大的作用死而无憾。在麻痹对手之后，还可以使用挑拨、折磨＋保护等干扰招数的组合，但这样会大大降低钢甲王的打击面，如何取舍还请根据个人爱好和队伍需要而定。

在《绿宝石》中，钢甲王能学的招大大增加了，可惜实用性并不高，新增加的三拳法对它来说一点用处都没有，因为钢甲王本身就能学会3个威力更大的特攻招数。而像变圆＋滚动、睡觉＋梦话、连续切这类需要多回合才能完成的战术，对于弱点太大的钢甲王来说实用性也是微乎其微，反而给对手充足的时间换上克制自己的PM。电磁波配合虚张声势的双封锁战术还算实用，可以再搭配两招强力攻击招来造成巨大伤害，也可以考虑塌方＋践踏／头突来进行三封锁，缺点同样是需要回合太多，但一些高速却低耐久的精灵中了电磁波后，就完全失去存在的意义了。而爆炸拳命中问题太大，喜欢拼RP的朋友可以用它代替虚张声势进行封锁。

因为钢甲王被地震克制太厉害，而双打中地震的使用非常频繁，因此钢甲王在双打中很难生存，最大的用处也就是利用属性来挡挡炸弹和利用特性来挡下一击必杀了。

宝石中BOSS ダイゴ的用法：闪电＋地震＋太阳光线＋龙爪

最后，附上LV5时无性格修正无努力的小哥特拉的能力，数值如图，供各位生蛋时参照对比。

## 太古龙蝎 アーマルド

**身高：1.5m**

**体重：68.2kg**

**太古龙蝎，铠甲口袋妖怪，古代已灭绝的怪兽之一，长有甲壳的身体非常结实，巨大的指钳有着相当大的威力，很擅长奔跑。**

宝石中的化石小精灵，有着虫＋岩石双重物理攻击属性，无奈太古龙蝎无法学到高攻击的虫系招数，但虫和岩石属性相互弥补了火、草、冰、格斗、地面、飞行等多种属性的弱点，使得太古龙蝎成为一只弱点很少的强力物理攻击型的PM。

### 能力方面

**种族值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 75 | 攻击 | 125 | 防御 | 100 |
| 特攻 | 70 | 特防 | 80 | 速度 | 45 |

**各项能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 354 | 攻击 | 383 | 防御 | 328 |
| 特攻 | 262 | 特防 | 284 | 速度 | 207 |

非常恐怖的攻击，耐久也属不错，但速度太慢而且抗性少，难以当盾牌使用，也很容易被对手牵制。

属性为虫＋岩石，受到的攻击效果如下：

效果2倍：水、岩石、钢；

效果一般：火、草、冰、格斗、地面、飞行、超能、虫、鬼、龙、恶；

效果减半：普通、毒。

特性为カブトアーム－，不会受到会心一击，作为接力2防的终点使用不用担心被对手会心一击秒杀而功亏一篑。

升级所能学到的招数：

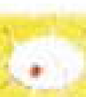
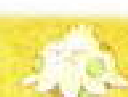
初始招数：抓（ひっかく）
07：变硬（かたくなる）
13：玩泥巴（どろあそび）
19：水铁炮（みずでっぽう）
25：钢爪（メタルクロー）
31：保护（まもる）
37：原始力量（げんしのちから）
46：连续斩（れんぞくぎり）
55：割裂（きりさく）
64：石爆（ロックブラスト）

可以装备的技能机器：

| | |
|---|---|
| 03 みずのはどう | 06 どくどく |
| 10 めざめるパワー | 11 にほんばれ |
| 15 はかいこうせん | 17 まもる |
| 21 やつあたり | 23 アイアンテール |
| 26 じしん | 27 おんがえし |





## 遗传技能

公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%；蛋孵化需要步数：7680 步。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 塌方（いわなだれ） | 75 | 90% | 10 | 30% 机率敌害怕，二体攻击。 | 和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传（所有可遗传的 PM 都必须从火叶 NPC 那里学会）。 |
| 高速旋转（こうそくスピン） | 20 | 100% | 40 | 能摆脱“旋涡”、“寄生种子”、“撒菱”等的束缚。 | 和镰刀盔（カブトプス）遗传，镰刀盔和水箭龟（カメックス）遗传。 |
| 剑舞（つるぎのまい） | — | — | 30 | 自己攻击升二级。 | 和铁螯龙虾（シザリガー）遗传。 |
| 打落（はたきおとす） | 20 | 100% | 20 | 敌装备的道具无效化。 | 和铁螯龙虾（シザリガー）遗传。 |

28 あなをほる　　31 かわらわり
32 かげぶんしん　　37 すなあらし
39 がんせきふうじ　　40 つばめがえし
42 からげんき　　43 ひみつのちから
44 ねむる　　45 メロメロ
H1 いあいぎり　　H4 かいりき
H6 いわくだき

可以从《绿宝石》NPC 那里学会的技能

いばる　　いびき
いわなだれ　　こらえる
すてみタックル　　ちきゅうなげ
つるぎのまい　　どろかけ
ねごと　　のしかかり
みがわり　　ものまね
れんぞくぎり

## 生蛋选择

太古龙蝎所能掌握的特攻招数除了觉醒，只有水铁炮，无论威力，属性还是附加效果都不甚理想。因此若养出性格是加特攻的极品太古龙蝎，只能对它说 88 了，既然决定了选用物理攻击型，那么性格为减攻击的太古龙蝎也同样只有放在箱子里占格子的份了。剑舞和塌方都能通过 NPC 学到，因此如果不是想学高速旋转或者打落的话，大可不遗传。

## 努力分配

性格为加攻击时，减特攻加物攻的性格无疑是太古龙蝎的首选，而减速度的性格对于本身就缺乏速度的太古龙蝎来说也可以一用，努力值分配相当简单，物攻满，剩余分给耐久；如果是减物防或者特防，则可将努力分给没修正的那一防。性格为加物防或者加特防时，尽管没上面那两种好用，但养到这些性格的极品太古龙蝎还是有用武之地的，因为太古龙蝎弱点较少，当盾牌用效果尚可，相比之下太古龙蝎物理防御较好，加物防的性格会更好用，努力方面，性格修正的那 1 防分满，剩余分给物攻和 HP，攻击力可以通过剑舞来提高。

性格为加速度时，这样的太古龙蝎主要是用来接力攻击和速度，努力可以毫不犹豫地将物攻和速度分满，通过音速蝉等 PM 接力速度和攻击后使用，接力到 2 阶速度后速度能超越大多 PM——接力成功的话，其不低的物攻和丰富的物理攻击招数对于对手而言无疑是一场噩梦。

## 配招选择

本系的招数里，虫系的连续斩完全可以放弃——实用性太低，反而容易让对方有机可乘，如果能觉醒虫，作为本系招使用威力还是不错的。岩石系到能学到不少好招，原始力量可以用来赌那 10% 的全能力提升，一旦发动对手会很难应付；塌方的威力不错，但对于速度太慢的太古龙蝎来说，附加的 30% 害怕效果等于是不存在，如果是接力速度后使用倒可考虑保留；岩石爆破尽管有个随机变化，但也相当可怕，并且是替身 PM 的克星，尤其对替身接力型的音速蝉，被岩石爆破打中 1 下破去替身，再 1 下肯定就没命了！（1 发威力为 25，4 倍克制为 100，因为是本系使用 150，所以绝对秒杀音速蝉。）

物理攻击招数里，地震威力大、克制面广，尽管有无效属性，但实用性还是很大；燕返和瓦割尽管威力不甚理想，但能大大增加其打击面，如果是接力物攻和速度使用，推荐这 3 招都学。钢尾巴威力不错，命中存在问题，其克制的冰和岩石系也全部被瓦割克制，不实用。普通系的割裂、压迫等没有能克制的属性，但有附加效果，是否选用看个人爱好了。

辅助招数里，剑舞给作为盾牌来使用的太古龙蝎增加攻击肯定是优先选用的，剩余的如打落、高速旋转等可根据队伍需要考虑选用。比较意外的是，它会水系招水铁炮但却学不到求雨，反倒能学到晴天！因为有水属性的弱点，在晴天队伍中用它来求晴能减少受到水属性的攻击对自己的伤害，还能服务队友，喜欢出奇制胜的朋友不妨一试。

因为特性的缘故，这只 PM 最好的使用方法还是在用音速蝉接力攻击和速度后进行强力物攻，配招建议为地震＋岩石爆破＋燕返＋瓦割，有条件觉醒的推荐配觉醒虫，道具装备王者之印。以岩石爆破为主要进攻手段，别的攻击招在克制对手时使用，每次投石都有 10% 的害怕效果，而对于无法抵挡岩石系攻击的 PM，更承受不了太古龙蝎的两次岩石爆破攻击。建议一














定要培养好和太古龙蝎的亲密度，因为岩石爆破是2到5次连续攻击，亲密度高的话，容易多攻击几次哦。

整体而言，太古龙蝎作为一只物攻型PM，所能学到的物理攻击招并没有什么特色，其优势就在于相对于别的物攻PM，它的弱点比较少，耐久不错。对战时最大的用处就是利用威力巨大的岩石爆破来破坏别人的替身战术，因为速度太慢，重钢蟹、化石翼龙、宝石海星等常用PM都给它带来极大的威胁。太古龙蝎无法学到什么特别适合双打使用的招数，速度还慢，而且弱点中的岩石和水在双打中都有二体攻击招，双打中最常用的地震对它也是一般伤害，因此不推荐在双打中使用。

宝石中BOSS ダイゴ的用法：水波动＋原始力量＋燕返＋割裂。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品太古羽虫的能力，供各位生蛋时参照对比。

## 摇篮百合 ユレイドル

**身高：1.5m**

**体重：60.4kg**

**摇篮百合，石花口袋妖怪，在海底伸展着触手四处寻找食物，8条伸展自如的触手能放出很强的消化液来消化食物。**

作为宝石里另一匹化石精灵。摇篮百合是偏向耐久的类型，干扰、物理攻击、特攻方面都能学到不错的招数，使用非常灵活。但体形看上去很庞大，行动迟缓……

### 能力方面

**种族值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 86 | 攻击 | 81 | 防御 | 97 |
| 特攻 | 81 | 特防 | 107 | 速度 | 43 |

**各项能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 376 | 攻击 | 287 | 防御 | 322 |
| 特攻 | 287 | 特防 | 344 | 速度 | 203 |

两防和HP都很出众，耐久属于很不错的PM，但抗性太少难以当盾牌使用；速度奇低，恢复招比较多，属于难得的会自我再生的草/岩石系PM，消耗用还是不错的。

属性为草＋岩石，受到的攻击效果如下：

效果2倍：冰、格斗、虫、钢；

效果一般：水、火、草、毒、地面、飞行、超能、岩石、鬼、龙、恶；

效果减半：电、普通。

特性是きゅうばん，效果是自己不会被吹飞或者被吼叫，作为接力终点非常不错。

升级所能学到的招数

08：缠绕（からみつく）
15：溶解液（ようかいえき）
22：生根（ねをはる）
29：可疑光（あやしいひかり）
36：健忘（ドわすれ）
48：原始力量（げんしのちから）
60：储备（たくわえる）
60：放出（はきだす）
60：吞入（のみこむ）

可以装备的技能机器：

| | |
|---|---|
| 06 どくどく | 09 タネマシンガン |
| 10 めざめるパワー | 11：にほんばれ |
| 15 はかいこうせん | 17 まもる |
| 19 ギガドレイン | 21 やつあたり |
| 22 ソーラービーム | 26 じしん |
| 27 おんがえし | 32 かげぶんしん |
| 36 ヘドロばくだん | 37 すなあらし |

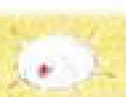
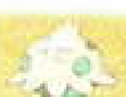
### 遗传技能

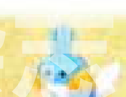
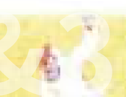
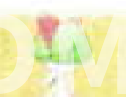
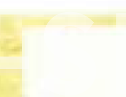
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 塌方（いわなだれ） | 75 | 90% | 10 | 30%机率敌害怕，二体攻击。 | 和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传（所有可遗传的PM都必须从火叶NPC那里学会）。 |
| 自我再生（じこさいせい） | — | — | 20 | 回复自己HP最大值的1/2。 | 和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传。 |
| 防护罩（バリアー） | — | — | 30 | 自己防御力升二级。 | 和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传，太阳珊瑚和毒刺水母（ドククラゲ）遗传。 |
| 镜像反射（ミラーコート） | — | 100% | 20 | 自己受到的特攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。 | 和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传 |

公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%；蛋孵化需要步数：7680步。





| | |
|---|---|
| 39 がんせきふうじ | 42 からげんき |
| 43 ひみつのちから | 44 ねむる |
| 45 メロメロ | H4 かいりき |
| H6 いわくだき | |

可以从《绿宝石》NPC 那里学会的技能

| | |
|---|---|
| いばる | いびき |
| いわなだれ | こらえる |
| じこあんじ | すてみタックル |
| どろかけ | ねごと |
| のしかかり | みがわり |

### 生蛋选择

尽管它是草系，但还是不要选取加特攻的性格为好，因为除了本系招和觉醒外无法学到别的特攻招数了。尽量也不要选取减两攻的性格，因为即使不分配努力给两攻，使用本系的招数威力也还算不错。尽量选取除各项个体值都不错的出手百合进行培养。遗传的时候可以考虑将4招能遗传的招数全部遗传，因为这4招都相当实用。

### 努力分配

若性格为加物攻，最好选取减速度的性格，对于速度本来就低下的摇篮百合来说再慢点也没什么大不了，这样就大可将物理攻击加满，剩余分给耐久；若性格减物防或者特防，则将努力分给没有负面修正的那一防，避免浪费；若性格为加速度，则只能将速度和物理攻击的努力分满，这样最好是选取减特攻的性格，摇篮百合极限速度过200，接力到2阶速度和攻击后可利用吸盘特性站在场上不被吹走，利用自身优秀的耐久和不错的物理攻击来控场；若性格为加物防或者特防，则可将努力全数分给HP和性格所修正的那一防。减速度的性格仍然是首选，这样的摇篮百合可用于消耗。

### 配招选择

摇篮百合可以用来恢复的手段大概是所有PM中最多的了，它自身能学会睡觉、扎根、强力抽取还有能量吞入这些繁多的招数恢复HP，外加能遗传到自我再生，再装备道具饭菜，如果不能对之造成巨大伤害，它会很轻松就将HP恢复满。

性格为加物攻的摇篮百合推荐配可疑光＋自我再生＋塌方＋地震，虽然毒炸弹威力还算不错，但克制属性少还有无效属性，不推荐使用。首先用可疑光降低对手的出手成功率，然后在攻击的同时可以利用自我再生恢复；而塌方作为本系招，还可以用来反克克制自己的虫系和冰系；地震威力100，还能反克钢系，杀伤力巨大，打击面也属不错。如果想采取封锁战术，则可用压迫代替地震，先使用可疑光混乱对方，再使用压迫，30％的麻痹概率并不难中，对方被麻痹后速度大大降低，再使用塌方赌那30％的害怕——若这样的三重封锁达成，对手成功出手攻击的概率就会被降低到17.5％，即使打到了摇篮百合，还可以利用自我再生进行恢复。因为摇篮百合耐久好，而这样的封锁战术可能还没达成时对手就被打死或者换人了，所以没必要再装备光粉来提高封锁率，大可装备饭菜来进行自我恢复。

性格为加速度的摇篮百合最好在接力速度和攻击后使用，接力成功后还不用担心会被吹走。用法相当简单，保留可疑光进行干扰，再选取若干攻击招数，因为速度快，也可以保留自我再生进行恢复。缺点是地面＋岩石的攻击无法对付念力土偶、沙漠飞龙等PM，无法很好地控场。也可以考虑保留本系的强力抽取或者种子机枪用来对付巨沼怪等地面系物理盾牌，强力抽取可以用来回血，而种子机枪则可以用来打破别人的替身战术，各有千秋，是否选用还得根据实战而定。

消耗型的摇篮百合可以考虑配睡觉＋巨毒＋可疑光，若性格修正的是物防，可配健忘来弥补特防；若性格修正特防，可配防护罩来弥补物理防御，使耐久更为优秀。用它做消耗的最大的缺点是无法困住对方，选用睡觉而不用自我再生是因为睡觉还能解除自身的异常状态。也可以考虑同时保留自我再生和睡觉两个恢复招，因为睡觉副作用太大，而能一下将摇篮百合HP打过半的招数少之又少；自我再生在损伤不大并且未中异常的时候已经够用，而万一中了异常再使用睡觉，再配合饭菜的效果，真是打都打不死。但如同所有使用巨毒消耗的PM一样，这种战术是无法对钢系PM进行消耗的。

另外对于性格修正物防、努力也分物防的摇篮百合来说，还可以使用防护罩配合镜面反射来进行消耗，防护罩可以大大提升自己的物理耐久，而镜面反射能使对手不敢轻易使用特攻招数来对付摇篮百合，再配合巨毒／攻击招＋睡觉／自我再生，也是一种不错的消耗战术，还能充当物理盾牌使用。

若培养极品性格修正特攻的摇篮百合，可以考虑晴天＋太阳光线＋镜面反射／自我再生／原始力量，配合晴天队伍使用，不过缺点是打击面太小，但还是可以一用；而能量储蓄，能量放出，能量吞入这样的招数，消耗回合多，攻击



属性不好，实用效果也不甚理想，真要使用的话可以能量储蓄＋能量放出搭配自我再生来使用，而能量吞入对于恢复招如此多的摇篮百合来说就有些浪费了。

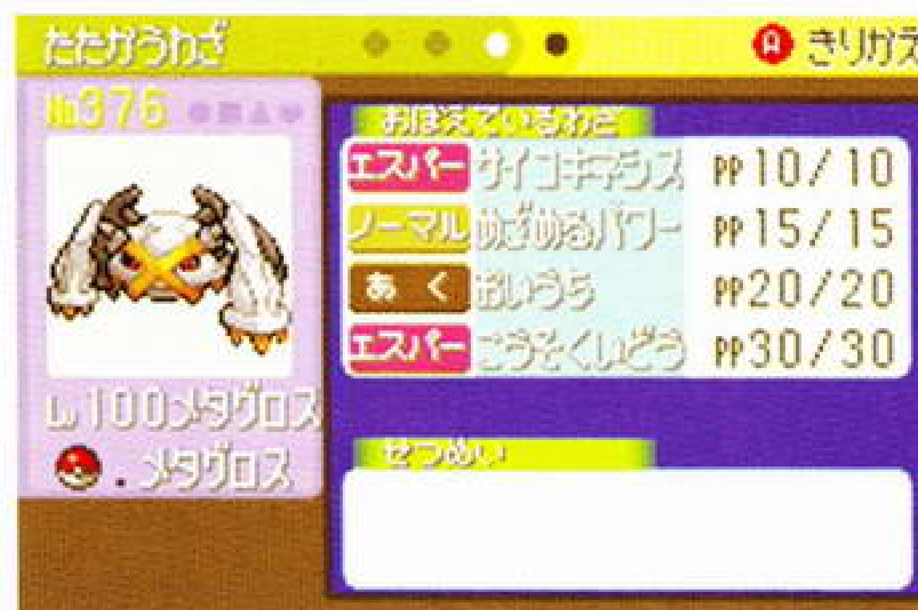
《绿宝石》里，虚张声势＋自我暗示、睡觉＋梦话的组合摇篮百合也都能使用，但因为它缺乏速度，所以不推荐使用虚张声势＋自我暗示，万一对手混乱状态过早解除，对自己威胁太大了；而睡觉＋梦话对于耐久不错的摇篮百合来说使用效果相当不错，配合地震＋原始力量，再装备饭菜进行回复，相当难缠。万一原始力量附加效果发动，摇篮百合吹又吹不走，打又打不死，对手只有期待会心攻击，或者一击必杀命中了。

宝石中BOSSダイゴ的用法：强力抽取+原始力量＋毒炸弹＋可疑光。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品触手百合的能力，数值如图，供各位蛋时参照对比。




## 重钢蟹 メタグロス




**身高：1.6m**

**体重：550.0kg**

**重钢蟹，铁足口袋妖怪，比四个超级计算机运算速度还快的钢铁生物，能折起四足浮在空中，有很好的飞行技能。**

在《口袋妖怪　火红·叶绿》推出后，重钢蟹被大幅度加强了！攻击招数新增了塌方和大爆炸。它的弱点本身就少且没有4倍相克，配合超强的物理攻击和频繁的物攻大招，使它毫无疑问成为物理攻击的极品PM。

**能力方面**

**种族值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 攻击 | 135 | 防御 | 130 |
| 特攻 | 95 | 特防 | 90 | 速度 | 70 |

**各项能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 364 | 攻击 | 405 | 防御 | 394 |
| 特攻 | 317 | 特防 | 306 | 速度 | 262 |

恐怖的物理攻击，非常不错的耐久，但速度不足，而火系、地面系高速精灵又不少，因此实战时使用还是需小心谨慎。

属性为钢＋超能，受到的攻击效果如下：

效果2倍：火、地面；

效果一般：水、电、格、虫、鬼、恶；

效果减半：普通、草、冰、飞、岩石、龙、钢；

效果1/4：超能；

无效：毒。

特性是静体，不会因为对手的威吓导致能力下降，用来抵挡敌人的威吓或做为接力的终点都很不错。

升级所能学到的招数：

初始招数：突进（とっしん）
20：念力（ねんりき）
20：钢爪（メタルクロー）
26：鬼脸（こわいかお）
32：追击（おいうち）
38：精神力（サイコキネシス）
44：铁壁（てっぺき）
55：彗星拳（コメットパンチ）
66：高速移动（こうそくいどう）
77：破坏光线（はかいこうせん）

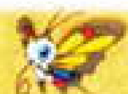
可以装备的技能机器：

06 どくどく　　10 めざめるパワー
11 にほんばれ　　15 はかいこうせん
16 ひかりのかべ　　17 まもる
18 あまごい　　21 やつあたり
26 じしん　　27 おんがえし
29 サイコキネシス　　30 シャドーボール
31 かわらわり　　32 かげぶんしん
33 リフレクター　　36 ヘドロばくだん
37 すなあらし　　39 がんせきふうじ
40 つばめがえし　　42 からげんき
43 ひみつのちから　　44 ねむる
H1 いあいぎり　　H4 かいりき
H5 フラッシュ　　H6 いわくだき

可以从《绿宝石》NPC那里学会的技能

いばる　　いびき
いわなだれ　　かみなりパンチ
こごえるかぜ　　こらえる
ころがる　　じこあんじ
すてみタックル　　スピードスター
だいばくはつ　　どろかけ
ねごと　　のしかかり
ばくれつパンチ　　まるくなる
みがわり　　ものまね
れいとうパンチ　　れんぞくぎり
















### 遗传技能

无；公母比例：无性别；蛋孵化需要步数：10240步。

### 生蛋选择

因为是无性别不需要遗传招数，所以还是在玩《宝石》版打到拿ダンバル的地方时最好使用S/L大法来获得极品。性格尽量选取减特攻加物攻的いじっぱり（固执），实在弄不到也坚决不能选取减攻击的性格。

### 努力分配

非常简单的分配方法，攻击分满，剩余分给耐久。若需要使用高速移动来提升速度，则将速度控制在200左右，以保证高速移动后速度能够超越性格修正速度的化石翼龙和三地鼠。在《绿宝石》里，特攻型重钢蟹也有了用武之地，有性格＋特攻的极品也可以将努力在特攻上分配满。

### 配招选择

本系物攻招数彗星拳必备，除了威力巨大外，还有10%的概率提升自己的1阶段攻击，发动的话对手想利用威吓来降低攻击都没机会。除此之外，还能掌握除虫系外所有物理攻击系的强力攻击招数：地震和塌方用来反克克制自己的火系PM，必备其一，也可全选；影子球用来打鬼系和超能系PM，非常实用；燕返威力太低，毒炸弹打击面太小还有无效属性，都不是很实用；瓦割尽管威力不甚理想，但能克制不少PM，值得选用；而爆炸拳威力不错，却存在命中问题，如何取舍还看自己爱好；另外瓦割＋影子球的组合攻击对任何属性PM都没有减半的情况发生。尽管重钢蟹能学大爆炸，而且还是所有不强化就使用大爆炸的PM中使用威力最大的，但让如此优秀的PM去自爆未免太奢侈了一点。

本来就非常强大的重钢蟹，在《绿宝石》中终于能够学会多种特殊攻击技巧了。本系的精神干扰配合雷电拳、冰冻拳使用打击面还算不错，可惜威力有限。最后1招可以保留本系的彗星拳，或者使用大爆炸用来同归，保留金属声音降低对手特防也是很好的选择。

辅助招数中，重钢蟹能学会造两墙——当然，让如此强劲的物攻PM来进行造墙也够奢侈。高速移动用于提速还算不错，1次高速移动后速度就能超过克制自己的主要天敌如九尾、喷火龙、化石翼龙等，配合强力物攻和广泛的打击面，使用效果相当不错。铁壁能提升自己2阶段物理防御，如果将重钢蟹用于物理盾牌，还是可以考虑保留，但无论选取哪招，都会大大降低重钢蟹的打击面。虚张声势＋自我暗示、睡觉＋梦话的攻击组合重钢蟹都能够使用，但无论选取哪招，都会大大降低重钢蟹的打击面的。最好的方法还是接力速度和攻击给它，然后根据队伍的需要学满4个不同系的物攻招数进行强力进攻。

重钢蟹的天敌主要就是火系和会使用地震的高速精灵，在速度无法超越对方的情况下，还是换下为好。最头痛的莫过于遇到沙地狱（ありじごく）特性的三地鼠了，如果是性格修正物理攻击的三地鼠装备守旧器，能轻易秒杀重钢蟹，而且重钢蟹无法换下只能任其宰割。但如果是高速移动后的重钢蟹使用彗星拳，就能够轻易秒杀在耐久上未下工夫的三地鼠——还是那句话：“如何取舍，还请自行斟酌。”

双打中，重钢蟹的地震、塌方、大爆炸都是多体攻击招，比较麻烦的还是重钢蟹被使用频繁的地震所克制，因此若能在双打中利用念力土偶的交换招数将浮游特性交换给它，那用起来就更有优势了。而多体攻击多，速度就显得很重要，建议保留高速移动，交换到特性后，重钢蟹就只有火系一个弱点，高速移动后速度完全能超越火系PM，这样就可以安心地用克制它们的塌方和地震发动攻击了。

宝石中BOSSダイゴ的用法：地震＋精神干扰＋彗星拳＋破坏光线。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品铁磁蟹的能力，数值如图，供各位生蛋时参照对比。

好了，此次详尽分析到此结束了，值得注意的是，遗传途径并不惟一，本文只给出了1种方案仅作读者参考；而每个PM介绍最后提到的LV5时能力值是无性格修正的，有性格修正的，加的能力乘1.1、减的乘0.9即可。



# 火热秘技

## GBA 塞尔达传说 神奇的小人帽

### ◆巧妙对付炸弹型敌人


▲用回旋镖干掉这种敌人还可以得到妖精。

早期迷宫中有一种炸弹敌人受到攻击后就会乱突乱撞，然后爆炸，很麻烦，其实对付它用回旋镖远远地给它一下，它就会立刻爆炸，而不会暴走了。到了后期，迷宫又会出现一种火球一样的敌人，它总是贴着墙移动，一般的武器都打不到它，其实用回旋镖同样能轻松地干掉它，而且用回旋镖打死他后还会得到加血的妖精，一举两得。（其实这个设定也算是系列的经典设定，前几作都有，也许很多人还不知道吧？）

### ◆无敌穿柱大法

迷宫中经常会遇到那种滚动的带刺的柱子，林克碰到即会受伤，不过有一种方法能够毫发无损地穿过它。就是在柱子滚到面前时立刻放出回旋镖，此时有个短暂的无敌时间，可以看到柱子从林克身上“碾过”，但是林克却毫发无损。


▲柱子滚过来了，快放回旋镖。


▲林克被柱子“碾过”。


▲毫发无损。

## GBA 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

### ◆日版与中文版的通信

以下秘技对于有记忆棒的玩家异常有帮助！我想玩过《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的玩家都应该知道中文版与日文版间是不支持联机通讯的，相信这使得很多朋友为此感到苦恼。但是——现在我们有了记忆棒这利器没什么办不到的！大致方法如下：



首先将中文版和日文版存档分别存入记忆棒（分别记作A存档和B存档），然后将A 存档写入B卡带。看到没有——读写成功！赶快运行游戏看看，是不是完美支持？接下来用C卡带和B卡带通信（要同一语言版本），通讯就解决问题了！通讯完后将B存档存回B卡带就OK啦！（还顺带复制了妖怪，一举两得）条件虽较苛刻（一机二棒三卡带），但也不失为一种好方法。

——广东 黎志虎

## GBA 火焰之纹章 圣魔之光石

### ◆不同寻常的蜘蛛

当第19话守护教皇过版后，罗斯顿国的上面就会出现一个海滩地图，当有魔物占据这里时便可以进入。而每次都会发现地图的右上角是一只蜘蛛。而且每次身上都有好东西——从蓝色伤药、白之宝玉甚至连加能力值的药都有，我试了很多次都是这样。利用这一点，如果成功的话，那角色的能力就不用愁了。

——广州 欧阳展鸣

## GBA 召唤之夜 铸剑物语2

### ◆快速进入战斗

战斗开始前画面总是慢慢拉开，一次两次还好，多了似乎就有点浪费时间，有没有解决办法呢？其实很简单，战斗开始前只要按START键便可跳过开场。什么？都知道了，当我没说！

——深圳 衰仔




## GBA 忍者神龟2

### ◆开启Race模式的"？"号赛道

在摩托赛车模式中有3条"？"号赛道，分别是16、17、18号，只要输入特定密码就可以开启。具体如下：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| RDLDSMD | 开启16号赛道 |
| MDSMSDM | 开启17号赛道 |
| SRMLDDR | 开启18号赛道 |



### ◆开启Battle模式的"？"号版面

在Battle模式中也有3个"？"版面需要用密码开启，密码如下：



| 密码 | 效果 |
|---|---|
| DDRSMSR | 开启16号版面 |
| SMRDLML | 开启17号版面 |
| LMSLSRS | 开启18号版面 |

——湖北 vivi

## GBA 超人特工队(The Incredibles)

### ◆选关密码

11月刚刚在美国上映的《超人特工队》是一部颇具喜剧幽默风味的动画片，而同名游戏也在GBA上登场了。这是一款横版过关的打斗游戏，素质还不错，大家有空可以试试，下面奉上游戏的选关密码。




| 密码 | 关卡 |
|---|---|
| MSW5 | Level 1-1-1 |
| BK8V | Level 1-1-2 |
| 69NN | Level 1-2-1 |
| GFVY | Level 1-3-1 |
| V34K | Level 1-3-2 |
| 94HR | Level 2-1-1 |
| ZWLG | Level 2-1-2 |
| SP¿¿ | Level 2-1-3 |
| KDY3 | Level 2-2-1 |
| Y27F | Level 2-3-1 |
| 6¡2N | Level 2-3-2 |
| BHBV | Level 2-3-3 |
| MQR5 | Level 2-4-1 |
| 3YTK | Level 2-4-2 |
| ¿6DS | Level 2-4-3 |
| 6¿SR | Level 2-5-2 |
| SNJ5 | Level 2-5-3 |
| MNW9 | Level 3-1-1 |
| BF8Z | Level 3-2-1 |

| 密码 | 关卡 |
|---|---|
| 65NS | Level 3-2-2 |
| YVKK | Level 3-2-3 |
| KGTY | Level 3-2-4 |
| SDR6 | Level 3-3-1 |
| Z3ZB | Level 3-4-1 |
| 9¿5M | Level 3-5-1 |
| FC73 | Level 3-5-2 |
| NL2¿ | Level 3-5-3 |
| VXBG | Level 3-6-1 |
| YWKJ | Level 3-6-2 |
| GJQZ | Level 3-6-3 |
| KHP2 | Level 3-7-1 |
| 313K | Level 3-7-2 |
| ¿¡JT | Level 4-1-1 |
| ML17 | Level 4-2-1 |
| YXFC | Level 4-3-1 |
| GHV1 | Level 4-4-1 |
| VW4C | Level 4-5-1 |
| YX¡F | Level 4-6-1 |

——北京 KADI

## GBA 火焰之纹章 封印之剑

### ◆快速通关9次



▲所有的隐藏人物都收集齐了。

《封印之剑》每通关一次便可收的一名隐藏角色，但是要收齐全部的角色必须通关9次才行，这绝对是一件恐怖的事情。不过现在有一种非常简便的方法让你在半个小时内就可以通关9次。首先要有一个通关记录，然后还要有一个离爆机最近的记录，最后有一个空的记录。首先先将通关的记录复制到空记录上，然后删了通关记录，再开离爆机最近的一个，然后，通关，这样就算通关两次了！然后再将通关的记录复制一下！删掉，通关，记录！重复以上过程，很快就能通关9次了。

——上海 狂战士

文 桂木弥生 编 LIKY

# 随笔，2月3日之前的《圣魔之光石》

10月7日，是国庆黄金周的最后一天，也是今年《火焰之纹章 圣魔之光石》（以下简称为《圣魔》）的发售日。因为提前预约以及某些店铺出货早等等原因，大家可能都是在10月7日之前就拿到了游戏。等待游戏的那天晚上，大家都沸腾了，感觉此时的一分钟就像是一天一样长。游戏出了，大家都高高兴兴地放下其他手头上的事，开始进入剑与魔法的《火纹》世界了。




我虽然是很早就拿到了游戏，但算是一个很晚才开始玩的人。还没玩之前，先去几个论坛看了一下，看来玩家们大致上都是对这作的品质抱以肯定的态度。一天、两天，大约就是两天多一点的时间，我把游戏略略地通了一遍，感觉是有些……但一想可能是自己最近的品味有些怪造成的，我便又去论坛看了看。此时，通关的玩家已有许多，而大家对于《圣魔》的评论已由之前的肯定态度变成了客观的怀疑态度。看来，我对《圣魔》的感觉并非是我主观上造成的。再细细地通一次吧，我是这么想的。这次用了三天，算是细细地品了剧情，研究了系统而通关的。这次通关后，我感觉，我要对这次的《圣魔》说点什么，评论点什么，当然这只是一些个人的观点。

### 游戏系统与关卡流程

从整体上来讲，此作的战斗系统与前作《烈火之剑》基本上是一样的。各种公式的计算，除了一些新加入的职业特技，其他的必杀发动率都和前作一样。可以说从某种程度来说，此作是照搬了前作的数据计算公式。当然，这就好比《烈火》在这方面照搬了同一开发引擎上的《封印之剑》一样，《圣魔》同样也继承了两部前辈作品的良好的战斗系统。致于说细节的区别，那自然还是有的，那就是“特技”这一SFC时代《FE》的亮点再次出现。

个人特技使得人物角色特色鲜明，但同时这也使得游戏本身的平衡性出现了问题。特技强、特技多的人物总是很强，这无形之中就拉开了和其他人物的距离，使得玩家在培养和使用人物上出现了一些“侧重点”。能力与其他战斗人员距离拉开得太大，自然就使得“《FE》系列”的高战略性打了一些折扣。GBA上的前两作，废除了个人特技，初步试用了职业特技，特别是在《封印》这一整体上战略性颇高的一作中，初露锋芒的职业特技很好地突出了战斗单位的特色，且又没有破坏游戏整体的平衡性。经过了《烈火》的改善与提升，在《圣魔》中职业特技真正发挥了作用，成为了整个游戏中的一大亮点，而且为了平衡，一些有特技的职业在能力上也有了相当的限制，使得玩家不可能做到能力与特技两全。比如，狙击手与丛林骑士能力相差不大，但丛林骑士贵在移动力高且能使用剑，而狙击手则是拥有“必中”的特技，这就使得在前两作中被弓骑压得喘不过气来的步弓有了翻身的机会，玩家也要面对这难以取舍的两种职业。

说到职业，不能不谈这次的选择性转职。选择性转职在其他S·RPG作品中已是常见，但在“《FE》系列”中除了这次的《圣魔》就只有在十二年前的《火焰之纹章外传》中出现过。《外传》中其实只有村民可以自由性转职，《圣魔》中则是可以在下位职业转为上位职业时进行明确的选择，加大了游戏的自由性。再加上，这次出现了



3位见习职业的人物，他们需要先转为下级职业再转为上级职业，这样他们对职业的选择性就更大更广了。因为职业可以选择，玩家就可以组成有着自己特色的部队，更加自由的表现自己的个性，自我发挥的余地也更加宽广了。

自由度，是这次《圣魔》游戏系统所追求的，转职的可选择性是表现这一点的其一，而可以在地图上自由行动，更是突出了自由度。在地图上，玩家可以回到以前走过的城镇购物，去一些魔物聚集的地方练级，还可以攻略这次新加入的一些与游戏主线无关的EX地图，不必非要像以前那样一关一关的攻略，做到了只要我想随时都可以去触发下一关的剧情。当然了，自由度的提高，也表明了游戏难度的下降，既然可以自由的练级，攻关的难度也就下降了许多，有所得也就必有所失，这是自然的。



这次游戏的关卡并不多，所有路线相加只有29话，比起《封印》来都要少一些。不过，因为EX地图的融入，本作的总地图版面可不少，整整有58个地图版面。（一些EX地图与前两作出现的地图极为相似，不能不说是偷懒。）关卡的设计上来说，本作比前两作还是略逊色一些，论气势只有不多的几关能突出战役的气氛，论新意也只有在男主角路线的11关中能体现出来。且和剧情结合起来一些关卡的设置甚至显得有些多余，给人一种根本是在凑数的感觉，怪不得有朋友说："这次的主线攻略真是无聊，完全不如通关后的自由模式来得有趣。"

自由模式中玩家可以随便到整个地图的任一地方，还可以进行EX地图的攻略，最值得一提的就是可以在EX地图的攻略中收到那些剧情不可加入的人气角色。说到隐藏人物，在《封印》中就已有过，只不过《封印》中的隐藏人物只能在固定关卡中使用，其可使用性太低，给人一种鸡肋的感觉，也让很多人对不能好好使用这些人气角色感到可惜。《圣魔》改善了一点，隐藏人物不仅可以在自由模式中随便使用，而且他们还有自己的成长率和能力提升的余地。这样，自由模式和培养隐藏人物就成了游戏中一大亮点，也成了玩家通关后可以继续游戏的一大动力！

总的来说，除去关卡设置太过于平庸，本作系统上的亮点还是很多的。虽没有加入一些完全创新的东西，但却将一些老系统进行了改进，让它们在新时代的今天大放异彩。而重点突出的自由性也使这作本身的气氛较为轻松，更加适合了普遍大众，而不是仅限于一些核心玩家。

## 剧情描写与人物刻画

除去高战略性，优秀的剧情也是"《FE》系列"之所以能赢得众玩家之心的法宝。远的不说，就谈谈GBA上的前两作，《封印》主线剧情虽然看起来是平淡无奇，极其平庸，但其故事的背后，国王塞菲尔所提及的种族论与阶级观点却让人深思，让人们对社会上人类不平等对待其他物种的现实反省。《烈火》又以它的曲折，高潮迭起的生动情节和复杂的历史世界观、多变的人物关系获得了玩家一致的好评。本来，自从《烈火》证明了一年一作的"《FE》系列"后，剧情方面也可以做到很好，很多人便对这次的《圣魔》充满了信心，再加上《圣魔》初公布时，那令人耳目一新的世界观与设定，也让不少人对剧情充满了无尽的遐想。可结果在游戏发售后，亲自体验到剧情后，赶工的痕迹和剧本本身安排的不合理便体现了出来。一如既往的王子复仇记式剧情，其间无任何曲折离奇的故事发生，一切就像是水到渠成一样地展开。而故事中强大的帝国军在前几话还是强大无比，可后来没出几话就被男主角一行打到王都被灭了国。虽说帝国的四大主力军团都在外，但瘦死的骆驼比马大，强大的帝国怎会被兵力不多的男主角一行所打败呢？而且是在短短地几话内就……或者这是因为需要重点去描写后来的与魔物战斗而提前结束了与帝国的战斗。但是所谓的"重点"却是整个游戏中最为赶工的地方。与利昂率领的魔物军团开始作战，只打了三话，而且这三话中还有一关是用来充数的，这之后剧情就直接跳到了突击魔物的大本营。前期进度缓慢，给人一种还有很多剧情要进行的感觉。后期，剧情就进行了跳跃式，进展速度之快，章与章之间的情节介绍也开始越来越少，与前两作越到后期剧情越多、故事疑问慢慢得到解答的情况形成了鲜明的对比。

确切地说，《圣魔》的剧本有些虎头蛇尾，虽然剧本安排与搭配有了些问题，但游戏本身的主题还是较为突出与鲜明的。《封印》的主题在游戏中表现得较为暧昧，甚至是有些人通关了还不明白（其重点就是要突出国王塞菲尔的思想根源与反思）。《烈火》则是将"成长"这一主题贯穿了整个游戏，从游戏开始到最后，我们可以明显感觉到人物们的成长与变化，主角也好，配角也好。

《圣魔》的主题可以说是“友情”，到了后期与利昂的几场战斗，这一主题开始明朗化，一段段剧情说明了主角二人和利昂之间深厚的情感。直到结局，那一段利昂的独白更是将“友情”这一游戏主题推向了高潮。

自《封印》之后，《烈火》对于人物刻画的加重，也使得玩家越来越能细细品味一个人物乃至是小人物的喜怒哀乐了。果然，这次《圣魔》对于人物刻画并没有让人失望，虽然出场人物并不是太多，但基本上每个人物都有自己鲜明的个性。两位主角，艾瑞柯善良但又坚强，而且对自己的兄长抱有一丝爱恋。男主角伊弗列姆则是一改前作艾利乌德温柔小生的形象成为了一名帅气英武的职业军人，时不时地便显出他特有的武人风范和领导人该有的魄力和果断。其他人物，像世俗风气很足的王子约书亚，成熟大放的舞女特缇丝等等，每个人物都通过剧情和支援对话被刻画得入木三分。在此，特别要说的就是，人物支援对话中很多都涉及到了一些成人以及世俗的东西，给人一种很强的现代社会代入感，这可能是GBA版“《FE》系列”开始吸引一些成年人的信号。至于敌方角色，《圣魔》较之《烈火》又加重了刻画，刻画之成功首推帝国将军之一的“萤石”塞莱娜和帝国皇子利昂。利昂不必多说，他在故事中的份量好比是第三主角。而塞莱娜则是和《圣战之系谱》中的伊师塔以及《封印》中的布露妮娅属于同一定位的角色。男主角路线，这位女将军的戏份十分多，充分表现了她在忠与义之间的矛盾选择以及自身离奇、充满悲剧的身分。并且，她对于皇帝那份痴痴的爱，也让许多人为之感动。

## 其他

制作周期决定了这款游戏的品质，毕竟这次作品真正的制作时间可能连一年都不到，《烈火》虽然也是在前作一年后便完成了，但据说关于它的总策划是在《封印》之前便开始了。《圣魔》与《烈火》一样也存在着一些BUG，而且还有一些不可原谅的剧本文字错误。《烈火》中出现的是一些语法和词组拼写错误，这就好比是我们汉字里的错别字，《圣魔》中则是将人名搞混，闹出了啼笑皆非的错误。

以前我曾经说过，《烈火》的总文本量大了《封印》将近一倍还要多，本以为这次同样是128M容量的《圣魔》会比《烈火》要多，起码也是相当，但结果却是使人大跌眼镜，其总文本量只有《封印》的百分之九十五还不到。说到容量，这次的《圣魔》虽也是128M，可根本没有将ROM填满，听几位解析了ROM的朋友说，《圣魔》内还残留着许许多多前两作开发留下来的残渣，甚至通过修改还能出现前作中的“天之刻印”“业火之理”等武器、道具。可见这次《圣魔》开发之急促，直接运用了很多前作的源代码，甚至是未经任何修改与测试。



“一年一作《FE》”，这是山内社长退居二线、GBA SP发售、任式将游戏对象开始转向成年人时所作出的决定。从这一刻起，《FE》作为任式面向成年人游戏的先锋改变了它以往的制作理念。也是从这一刻起，IS会社（Intelligent System，开发《FE》的本家会社）在任式中的地位有了飞跃性的提高。这次的《圣魔》破天荒的第一次在游戏的片头出现了IS会社的LOGO，这无疑证明了IS会社已成为了任式不可缺的一个子会社。更加证明了，《FE》在广大玩家以及任式心中重要的地位。

2005年2月3日，有传闻GC版《火焰之纹章 苍炎之轨迹》便是在这一天发售。本来，所谓的“一年一作《FE》”，很多人都认为，2004年的《FE》就将会是这一作，但谁知突然间杀出了《圣魔》这个程咬金，日刊媒体给出了《圣魔》35分的高分（满分40），现在很多人都抱着疑问说：“以《圣魔》这个赶工作品怎可能有如此高分？”其实，GBA上的三作都是在特定情况下发售的，所以这个评分并非是单纯只考虑了游戏本身，还掺杂着一些市场、玩家心理与当地经济状况等因素。当然了，35分以《圣魔》品质来说可能略高了一些，但如果考虑到《圣魔》对一些固有系统做了很成功的改进，而这种变相的创新，我认为35分对它来说还是实至名归的。

可能吧，因为又要开发《火焰之纹章 苍炎之轨迹》，使得《圣魔》的制作有所缺欠，但毕竟从大的氛围和角度来说，它还是一个优秀的游戏，也是近期不可多得的好游戏。至于有传言《圣魔》是GBA上最后一作《FE》了，这是很有可能的，毕竟任氏的新掌机NDS已经继任了GBA的位置，掌机版的《FE》很可能是NDS上的了，不过现在谈这些为时过早，因为GC版的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》离我们已是咫尺之遥了。2月3日，请大家期待这一天，看看这一个间接影响了《圣魔》品质的家用机版《FE》会如何。

文 来自东北的修罗 编 马修

# 游戏是这么玩地——室友打机趣谈

某一室友(因事先被严重警告，所以对他的名字保密)，嗜玩GBA游戏，不但自己玩，还拉动全寝加入GBA饭行列中。此君自称玩RPG每次出村必升五级，故人送外号“五级骑士”。某日，在村内加速跑过于兴奋，不慎跑出村子三次，为不负“五级骑士”之名，愣是对着一堆2、3级的敌人练到15级，午饭都没吃……众人爆笑之余，忆及此君昔日种种，发觉经典非常。故众人将其光辉事迹选编成册收藏(汗)，特摘其中几则与玩友共欣赏之。

## 《机战》之庶民战术

“《机战》系列”在GBA上出了四部，阿姆罗、卡缪这些牛人都被此君扔到格纳库里生锈，所有的资金都给了那些平时根本上不了台面的角色，如阿强一号(即BOSS机器人)之类超级配角频频出击，击坠数已达三百挂零，俨然成为王牌机师。




而W高达里的几人只改机体HP，出场就扔到敌人堆里，继而用精神中的自爆，据说是为了增加战场的悲壮(？)感觉。《机战OG》还好一点，听说天上天下念动破碎剑从来没用过(眼镜厂听说后会郁闷死的)……最过分的是他从来不用“说得”指令，直接把对方做掉了事！(寒一个先。)

## 妙手空空之《最终幻想战略版》

也许是玩RPG翻箱倒柜翻出的后遗症，他只用人族和嗯莫族(长得像小耗子的那种)，只练偷盗技能一种(联机搜刮来的)，然后，人族揣着两把刀(二刀流)，嗯莫族学一个睡眠，见敌先催眠，然后，我偷、我偷，怎一个爽字了得。




最强的时候把一个能力全面的敌方小偷给扒成了一普通人，连备用武器都给扒光了，几百块钱的便宜货也不放过，他的《FFTA》队伍整个成了一小偷公司。

## 《猎人》之超超级听力练习

刚听到游戏里大段大段的语音对白，室友着实震撼了一回。这是次要的，最令人难受的是他迷上了里面的语音编辑系统，每天都变着花样地做各种“日译中”的测试，如Ni Ho(你好)、Ba Yo Ku(8要哭)，实验品理所当然是全寝的难兄难弟……




后来，事实证明了这种残酷的魔鬼训练还是很有效果的，一半人于当年冲过英语六级。原因：由于极端厌恶“日译中”，除此君本人之外的所有人总是到自习室占座背单词，在屋里的时候也挂着耳机听英语。不但如此，而且现在聊天时各用各的家乡话似乎都没什么问题。

## 兵不血刃之《铸剑物语》

对战有武器耐久度的角色时，室友怀中抱一把熟练度全满、耐久度高达200的大斧，然后——我防、我防、我再防，直到CPU的剑或其他什么的碎裂为止。此友竟美其名曰：不砍而屈人之兵(后面加一个“器”字更贴切)。因此亦自称孙子兵法最强传人。




## 《马里奥和路易RPG》之跳绳奇谭

在《瓦里奥制造》中跳绳超过500之后，此友抱怨难度太低，又跳了几次999次达成，当是时他长啸一声，声如狼嗥，全寝弟兄皆吓醒，看



表，时间为半夜！

由于上面的历史因素，当《马里奥和路易RPG》推出后他就对里面的跳绳情有独钟，白天跳，晚上也跳，跳了半个月仍不思通关，左右手拇指上红色经久不褪。他评价说，此游戏是具有休闲功能的RPG，跳跃才是硬道理，是运动中的精髓！（倒）

## 宿命论之《光明力量》

开始时此友极喜用飞行单位横冲直撞，多次被敌方弓箭手秒杀后，苦思对策；继而用骑兵驰骋江山，又多次被敌方魔法师复数秒杀，再苦思对策；遂改用魔法师召唤冰火电，结果数次遭对方龙族屠杀。遂感叹：天亡我也！此言一出，满屋皆倒。



后据说此友改用全动物冲锋：两只鸟，一只耗子一条龙，一只狐狸一匹狼，还有一个从蛋里蹦出来的、长得像水母的小东东，按照惯例，他手下的主角还是没转职的7、8级小废柴。

## 论持久战之《龙珠Z 舞空斗剧》

此室友对战时极为凶悍，尤其擅长使用悟天克斯，一时间无人能敌，满屋都被打得稀里哗啦。室友遂沾沾自喜，口出狂言。一屋人皆忿忿不平，趁之外出不在时商议对策，经过反复讨论，老大献出妙计，因为悟天克斯合体有



时间限制，只要消耗时间、打持久战即可。

几日后，此室友设擂挑衅全寝，名为“沙鲁游戏”。（到底谁是沙鲁？）其他人暗地里苦练防守，抗击打能力已有长足进步，场场轻松得胜。不过场面不太好看，只有此君一人出招，另一边则严防死守，结果室友在时间战术下屡战屡败，最后无奈地说了一句：“怎么都不敢还手了？”众皆窃笑。

## 《圣剑传说》之恶有恶报

该室友从网上得知怪物杀满999只后有特殊形态出现，便挥刀狂斩剧情起始时遇到的最弱敌人（长得像毛球的可爱东东），997、998、999——暗黑形态出现！他还没来得及向我们炫耀，就被那暗黑毛球于不同时间不同地点殴死N次，最后没有办法，开始练习闪避。后来他将跳跃动作练得炉火纯青，一路上毫发无伤地来到BOSS面前，结果因为级别太低，又被BOSS秒杀。




## 《豪翔传》之悲情金手指

一日，我向此室友演示《豪翔传》用了金手指后战斗一次狂升N十级的场面，然后，此室友神情恍惚地扳着手指说道：我升了一天、两天、三天……次日，此人在论坛上面狂贴鄙视金手指的帖子，因恶意刷屏被斑竹警告，又刷，结果他的IP被永久封杀。




后记：其实室友其人的恶趣味还是蛮多的，比如《瓦里奥大陆》的结局总要和大鼻子公主KISS（真的很般配），还有背诵《魔法封神》的咒语等等，不一而足。以后有机会的话，我还会再写一些关于他的逸事。他说过，游戏使人快乐，话虽不错，但玩得也太××了（×处是被强迫删除的）……不管怎么说，高兴就好，你说呢？

# 专区地带


流金岁月——掌机怀旧长廊 158



N·GAGE ZONE 160

PDA专页 162

吸血鬼之馆 164

口袋妖怪广播台 166


牧场生活 168

FIRE EMBLEM 火纹大陆 170

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS 索尼克专递 172

不可思议的迷宫 174

逆转剧场 176

METROID PLANET 178

口袋棒球日记 180

# 流金岁月
## ——掌机怀旧长廊

各位好，欢迎来到怀旧长廊，在这里，您将和这些游戏一起，回到那为游戏记载的过去。相信很多掌机玩友，大多数和马修一样，是从GB上黑白却丰富的世界开始步入掌机一族，那么从本期开始，怀旧长廊就为大家介绍那些过去的游戏，这些游戏也许简陋，但很有趣；也许不够精彩，但却熟悉，就像熟悉我们记忆中难以磨灭的往事一样。

### 星球救援者

| 机种：GB | 发售：1992年 |
|---|---|
| 厂商：Taito | 容量：1M |




颇有意思的一款射击游戏，因为穿梭在宇宙间的星球舞台上冒险，因此游戏本身的背景非常容易让人联想到《银河战士》。主角虽没萨姆斯的本事，但驾驶着机器人却也能在聚集着外星兵器和太空生物的宇宙中拼搏厮杀，加上道具，机器人的枪还能向三个方向射出。不过机器人装甲很薄，被敌人碰一下就完蛋了。这时我们的主角只能跳出机器人来战斗了，如果再被兵器怪物什么的撞到，主角就一命呜呼啦！游戏的创意不错，玩起来也挺好玩，但画面中敌人少，使得战斗不够激烈，这是本游戏、同时也是不少GB游戏的缺憾所在。




### 致命格斗

| 机种：GG | 发售：1993年 |
|---|---|
| 厂商：Acclaim | 容量：4M |

《致命格斗》在当年一直被称为《真人快打》，在街机厅最吸引人之处就是其接近于电影的实拍画面，玩后虽然觉得操作别扭、手感生硬，但胜利后独有的终结技还是让不少玩家为之津津乐道。在当时，也算小小地火了一把，不仅在主流的家用机SFC、MD上都有近乎完美的移植，在当时尚未成大气候的掌机市场也都有登场，GB、GG上都看得到这群杀人狂们的身影。家用机上，MD版要好于SFC版，而掌机上，GG版也要强于GB版，不仅是彩色的画面，手感上也要好于GB版很多——虽然每个版本的操作都不怎么样，但GB版移植得也实在是烂得可以。更关键的是，GG版保留了每战最后的终结技，就更能让FANS为之掏钱了。




一切都已成过去，当年前卫的、彩色的掌机GG过早地天折；而当年黑白的GB也已功成身退。而一度因发行《致命格斗》而闻名的Acclaim，如今却是风烛残年了。



▲没有终结技的话，掌机上的《致命格斗》也就彻底没什么值得圈点的了。

### 格斗女王

| 机种：NGPC | 发售：2000年 |
|---|---|
| 厂商：SNK | 容量：16M |




无论是家用机还是掌机，SNK自家的硬件主机总是以自家格斗大作为主。不过由于机能的关系，掌机上的游戏SNK还是没能完全移植自家的格斗游戏，而变成了大头的Q版。除了几款移植

大作，NGPC上也有不少原创、半原创的作品，这款《格斗女王》便是其中一款成功之作——将SNK旗下的人气女性集合起来，也确实吸引人，尤其当时正是《格斗之王》红遍全国之时，这些MM们在NGPC上乒乒乓乓地一打，也真为NGPC拉了不少销量。



▲细腻可爱的游戏画面。



▲隐藏人物雪儿的超必杀——召唤男友草薙京！

游戏初期只能选8个角色，但选人画面两旁空着的四个位置，就给了玩家们希望——保留隐藏人物的把戏还是健在。游戏角色的大多数招数都在，战斗中还有饰品、皮包等收集。而满足一定条件，还有隐藏人物乱入呢。总之，这样一场



▲每次战斗开始前都有角色的漂亮特写。



▲蒙面女装版的八神庵大特写，酷得令人发指。

女孩子们间的战斗，是不容SNK迷的错过的。

## 陆行鸟 不可思议的迷宫

| | |
|---|---|
| 机种：WS | 发售：1999年 |
| 厂商：Square | 容量：16M |

“不可思议的迷宫”差不多成为了一种游戏类型了，去未知的迷宫冒险，谜题重重，《风来的西林》、《特鲁尼克》以及现在说的《陆行鸟》，都是其中的代表。本作移植自PS，因为主机不同，当然也有或大或小的差异了。不过作为16位掌机的作品，这款WS版的《陆行鸟 不可思议的迷宫》也确实制作得很出色，别的不说，单是飞天猪、陆行鸟等角色丰富有趣的动作就够让人捧腹了。




游戏一开始略显冗长，大多数都是关于游戏中的教学，如果看不懂剧情也许会觉得郁闷，但耐心一点等到正式开始，乐趣也就随之到来。可爱的陆行鸟在迷宫里闯荡，用尖嘴和敌人战斗，并寻找装备提升能力——说真的，这里陆行鸟的姿势和《TOBAL》中乱入的陆行鸟很像哦。







## 特别怀旧角

## 三国志VI 赤壁风云

| | |
|---|---|
| 机种：FC | 发售：不详 |
| 厂商：Future | 容量：4M |




第一次看到这款游戏，是马修上初中时，当时看到中文的片头和远看还算说得过去的DEMO，怎一个惊字了得。一问价格，更惊人，168元！相当于当时3、4盘一般合卡了。后来攒够了钱，卡却没得卖了。后来在别人家玩到这款游戏时，感觉就是后怕——幸亏当时钱不够！

游戏色调单调不说，人物的打斗感操作感都巨差，操作也和街机完全不同，抓住人要投出去需要A和B一起按，一不小心发出了护身就白白损了血，而街机上的“下、上、攻击”发动的必杀、正常的方法出不来，打斗时却能莫名其妙地使出。关卡也很怪异，难度也不低，好不容易打到关底，才发现原来BOSS也和杂兵一样体格渺小啊。





▲这样的画面远看起来也还是不错的。



▲游戏可选三名角色。


▲第一关的博望桥，关羽便遭到美玲三姐妹的截杀。



# N·GAGE ZONE



文 LIKY

随着11月底大陆行货版N-Gage QD（以下简称QD）在国内的上市，国内玩家终于可以名正言顺地一亲这款游戏手机的芳泽，全中文的系统界面和全中文的游戏带给国内玩家的不仅仅是语言上的亲切感，主机丰富的扩展娱乐功能以及网络运营商提供的各种独具特色的网上增值服务令玩家在游戏之外还有更多的娱乐选择，比如上网、看电子书、听MP3等等。从本辑开始，《掌机王SP》将会为N-Gage玩家开辟一个专区，让拥有N-Gage的玩家有一片自己的天空。

## 市场扫描

11月27日，我们在深圳最繁华的华强北已经看到行货版的QD出现在手机专卖店的柜台上，主机售价为2380元，包括QD主机一台，BL-6C型号锂离子充电电池一块（容量为1070mAh）、专用充电器一个，专用耳机一根，另外随主机附送了64M的MMC卡一张，卡内包括了中文版《地狱镇魂歌》、《传奇世界之奇幻英雄 序章》、《金属咆哮 II》等3款游戏，同时卡里面还有联网平台软件“移动新体验”、MP3播放器“MP3Go”、电子书阅读软件“掌上书院”以及移动QQ等应用软件，内容还是非常丰富的。虽然说与游戏主机相比，这个价格比较高，但如果把它当做一款手机来看待，具有如此多功能的QD还是很对得起自己这个价格的。当然，早在7月份QD就已经在北美等地区上市（标准售价为199美元），所以国内从那时候起就出现了QD的水货。目前在深圳地区，水货主机主要分为欧版和港版，价格都在1600～1700元左右。水货主机通过刷新系统BIOS可以让原来的英文系统或者繁体中文系统变为简体中文，同时具有中文T9输入法，使用起来与行货几乎没什么分别，虽然水货主机的的价格极具诱惑力，但是考虑到行货主机完善的售后服务以及独有的附赠游戏，建议大家还是买行货。而且水货主机因为是通过刷新BIOS来实现简体系统，稳定性难以保证，连BOSS也说有时候会出现“白屏”现象，所以大家还是不要贪便宜买水货了，同时购买行货时也要注意分辨真伪。



## 首发中文大作——地狱镇魂歌




这款随QD主机附赠的N-Gage专用游戏是由国内的知名手机游戏制作公司“数位红”公司集合20多人的开发团队历时一年半精心打造的一款专门对应N-Gage平台的原创A·RPG大作。游戏采用经典的“大菠萝式”进行方式，斜45度视角显示。玩家操纵主角在各个地下迷宫中杀敌，完成各种事件推动剧情发展。玩家可以从男主角特洛伊（Troy）和女主角琳达（Linda）中选择一人开始游戏，两个人能力不同，使用的武器也不同，比如男主角使用的武器是斧头，女主角是剑。两人都可以使用魔法，随着等级提升可以慢慢学会3种，值得一赞的是魔法的释放画面非常华丽，尤其是最后一招满屏冰风暴魔法气势滂沱，威力强大，令人印象深刻。除了魔法之外，装备特定的武器后角色还能使用必杀技，比如装备“火之剑”后便可以使出火焰术攻击一条直线上的敌人，装备“地之剑”可以将敌人石化等等。操作上，游戏充分利用了手机的多键位，攻击、防御、魔法、特技、道具等等操作都有对应的按键，熟悉之后很顺手。值得一提的是，该游戏支持蓝牙联机，



▲游戏的魔法特效非常不错。

可以让两名玩家联机合作冒险。不过，游戏还是有一些不足之处，比如画面感觉有点偏暗，有时候看起来有点费劲，也许厂商正是为了强调游戏的这个诡异风格才如此设计，另外游戏的难度也真是够高的，即使在初期遇到稍微多一点敌人搞不好就一声惨叫“升仙”，更不用说后期潮水般出现的敌人了，过高的难度会让不少玩家望而却步。（如果你要使用秘技那就好办了，什么秘技？后面再说，嘿嘿！）不过总的来说，游戏的画面精致，人物动作也很流畅，相信大家玩过之后不会失望。



▲游戏的菜单画面，一目了然。


▲超级华丽的“冰风暴”魔法。

LIKY已经将该游戏爆机，特献上该游戏的简单流程，希望能帮助身处困境的玩家。

## 《地狱镇魂歌》流程指南

1. 最初的场景在“空木岭”，来到村子后，与桥头的拉比对话，得知自己要对抗魔王达鲁的使命。



▲可爱的小精灵琦琦。

2. 在村子中与铁匠对话，答应帮他寻找护身符。

3. 到桥头与拉比对话，然后在地图上寻找3个卷轴。（必须找到“欲望之城咒语经卷”，在石柱林）

4. 得到3个卷轴后来到“迷失坟场”，与入口上方的女子米兰达对话，帮她寻找项链。项链在坟场中央，交给她后会得到“亡灵镜”，这样可以攻击那些骷髅了。



▲将“垩粉”洒到紫水晶上。

5. “迷失坟场”上方的楼梯通往“反能量场迷宫”，这里打死敌人后可以得到“橙垩石”；右下方的楼梯通往“呼唤塔”，这里打死敌人后可以得到“黑垩石”。这两条路都可以通往“欲望之城”，“反能量场迷宫”通往“欲望之城”北门，“呼唤塔”通往“欲望之城”南门，无论走哪条路都可以。



▲在坟场被成堆的骷髅所包围，最好使用魔法来脱困，注意被打倒地的时候也是可以释放魔法的。

6. 到达“欲望之城”，利用卷轴打开大门进入，打败城中的BOSS达鲁。随即拉玛出现，一起通过传送门回到空木岭。

7. 在村中的冰之泉将武器强化为冰属性，与铁匠对话可以得到一把风属性武器。

8. 在桥头与拉玛对话，得知要寻找“橙垩石”和“黑垩石”，这两样东西分别在“反能量场迷宫”和“呼唤塔”，只要打败那里的敌人有机会得到，每样都要收集7个，收集完后回到拉玛这里，他会合成出7个“垩粉”。

9. 在传送门选择“Dragon Tree's blood”，来到“邪恶之晶”，将“垩粉”撒在这里的7堆紫水晶上。（在水晶前按7号键，看水晶变暗即可，千万注意，必须一次熄灭全部7堆水晶才行，否则只要切换场景水晶就会复原。）

10. 熄灭水晶后，从下方的楼梯前进，穿过“血海”（注意停留在血海上会减少HP），到达“龙树之心”。

11. 砍掉四个角上的树卵，之后BOSS出现，是时候干掉他了。


▲特洛伊在对抗BOSS达鲁。

### 心得

魔法槽是自动蓄的，蓄满后可以释放，最好是一蓄满就放，因为魔法使用得越多，等级提升得越快，等级提升后蓄的速度就会更加快。

### 秘技：不死大法

游戏的难度实在变态，不过你要有了“不死大法”，什么都不在话下了。方法很简单，只要你在游戏中选择“创建多人游戏”，这样你死后可以立即复活，而且经验值、道具都不会减少，是不是很爽？

好了，这次就先介绍到这里，下次我再给大家带来N-Gage上更多有趣的游戏和软件，希望大家玩得开心。

文 江西恐龙 编 LIKY

# 谈谈PS模拟器——FPSECE



它的诞生绝对是PPC模拟界最为让人震惊的事件。不管是界面设置、BIOS设置、存档设置或者手柄设置，一切都规规矩矩，该有的设置一个都不少。惟一的遗憾是不支持声音。模拟器的界面很漂亮，有点像PC上的EPSE模拟器。由于大家可能对这个模拟器的设置感到比较陌生，所以我这里简单地介绍一下可以正常玩到PS游戏的设置——

1.首先下载好一套FpseCE模拟器，将模拟器拷到PPC上，在FpseCE上会有BIOS，EXE，ISIS，MEMCARD这四个文件夹，基本上，大家别去动就行了。一般下载到的模拟器都是已经带好了BIOS的。

2.接着打开模拟器，打开“Options>Bios>Choose bios选择SCPH1001.bin”。如果是中文版的FpseCE，则选择“选项>Bios>选择Bios文件选择SCPH1001.bin”，该模拟器暂时只出了SCPH1001.bin这一个BIOS，所以……大家一定不会选错的。

3.打开“Options>Cpu mode选择Recompiler”，中文版则是“选项>Cpu模式选择‘重编译’”。

4.打开“Options>Memcards>Choose>Card1选择MCD1.MCD”，打开“Options>Memcards>Choose>Card2选择MCD2.MCD”。中文版则事是“选项>记忆卡片>选择>记忆卡1/记忆卡2选择MCD1.MCD/MCD2.MCD”

5.打开“Options>Misc把Fast boot和Frameskip都选上”，中文版则是“选项>杂项把‘快速启动’和‘帧忽略’都选上”。

6.打开“Options>Display选择Portrait”，中文版则是“选项>Display选择Portrait”

7.其它设置和常见的模拟器一样大同小异了。选项里的杂项里还有个“Display/显示”，里面提供了3种角度的游戏显示画面。声音选项不用选，因为选了也没有声音……总之菜单里的东西大家多试试就行了

这里特别向大家提醒一点：在设置按键时，一定要给MEMU设置一个按键，也就是说玩家在模拟中想退出时，要按这个按键来退出，不然就只有重启PPC了。在游戏中按MEMU可以回到手柄设置画面，这时候在画面上的手柄上有一个“TURBO”按键，按下它，游戏速度会加快许多，这点很有用，大家要记熟了。由于PPC上按键一般比家用机手柄少，所以FpseCE模拟器特别提








供了虚拟手柄模式。FpseCE 的虚拟手柄比较特别，属于"真正"的虚拟手柄。因为PS游戏画面分辨率教高，如果PPC屏幕再划分出来一块作为虚拟手柄，对PS画面来说就有点浪费了，因此模拟器开发者采用"手柄完全透明覆盖在游戏画面上的虚拟模式"。玩家在玩游戏的时候，表面上看屏幕上是游戏画面，但实际上按照设定好的位置却隐藏着按键，玩家只要记熟并按下相应的位置便可以轻松的"踩"着游戏画面来操作游戏了。听起来有些不可思议，但实际操作起来并无不适。大家一定要试试这种新鲜的操作方式哦。



对了，最重要的东西差点忘记了，FpseCE 模拟器是不支持 ISO 或者 BIN 文件的，也就是说大家从网上下的 ROM 或者自己制作的 ROM 都不可以直接在 PPC 上使用。这里要提到一个 FpseCE 模拟器的辅助软件——"PocketISO"，它的功能是压缩PS 游戏的 ISO 文件（或BIN 文件），使容量变小，更重要的是它可以生成FpseCE 模拟器能读的镜像文件"XXX.bin.Z"以及"XXX.bin.Z.table"两个文件。将这两个文件拷入 FpseCE 模拟器的 ISOS 文件夹下。打开模拟器，然后选择"运行XXX.bin.Z"就可以玩了。一般PS游戏的容量都在400MB～700MB之间，就算用PocketISO压缩过后容量也往往高达200～600MB。怎么办呢？其实很简单，反正FpseCE模拟器不支持声音，那么干脆去下载已经删除了音乐文件的 PS 游戏好了，这样的游戏大小一般在 20-100MB 左右，再经过用 PocketISO 的压缩，最后生成的两个文件只有10～80MB左右。比如经典的《三国志2》才18.1MB。嘿嘿，256MB 的 SD 卡足矣。




用惠普1940运行FpseCE 模拟器，兼带开启CPU超频软件 XCPUScalar，另外游戏设置中开启"快速启动"、"帧忽略"，（注：由于在游戏中按下了"TURBO"键，因此屏幕左上角的帧数显示是错误的）手柄设置中开启"TURBO"。玩《三国志 2》、《1945》等游戏可以100%模拟，玩《合金弹头》、《放浪冒险潭·中文版》、《滑雪》速度勉强可以，但是玩《铁拳3》，《山脊赛车 4》的游戏速度就完全让人接受不了，《山脊赛车 4》更是会贴图错误。整体说来，可以在PPC上流畅地玩到部分PS 游戏，这已经很令人惊奇了。强烈期待 FpseCE 模拟器的下一个版本！希望支持声音，希望能在低端 PPC 上完美模拟所有PS 游戏，希望有贴图补正、希望有机能优化……（狂汗）




## 本辑 PPC 游戏推荐——《帝国时代》(Age of Empires)

PC 上知名的一个战略游戏，可以和《红色警报》、《星际争霸》齐名的即时战略名作。让人惊讶的地方在于 PPC 版《帝国时代》的移植度非常高，画面非常精致，音乐也很有气势，操作也很方便。可以说这是 PPC 玩家绝对不能错过的游戏。




▶比起GBA等掌机游戏，PPC的游戏在画面、音乐等方面绝对要高出好几个档次哦。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

# 吸血鬼之馆

## 宗教与悲剧——宿命的十字架



喜剧与悲剧，哪个更使人印象深刻？多数人会选择后者。因为后者更接近生活现实，使人产生共鸣。如果某部喜剧“实质上”是悲剧，原因也是如此。抛开文化传统，人类实在有着许多共同的悲哀，《月下》的成功，或许可以归结于此。

他们既将他钉在十字架上，就拈阄分他的衣服，又坐在那里看守他。在他头以上安一个牌子，写着他的罪状，说：“这是犹太人的王耶稣！”

——《新约·马太福音》

十字架，是一种原始的刑具，多用于处决重罪者，意味着死亡。在西方自古有无数的殉道者被钉死在十字架上。作为一种最古老的符号，十字架具有多义性，一本叫《纹章学》著作介绍了十字架的300多种含义。由于耶稣受难的经历，在基督徒的心中，十字架最初是受难的象征，后来成为是圣洁的信物，能够驱除邪恶的事物。



▲忠实于《圣经》描写的十字架。

论及有基督教背景的吸血鬼传说，十字架便总是不能不提，对于《恶魔城》犹为如此。从里昂的时代起到近代的1914年之战，十字架始终是不可缺少的要素，它是《恶魔城》的传说所依靠的西方文化的重要标志。里昂衣服上的红十字是信仰的象徵，讨伐异教徒及魔鬼时的精神动力，三代更是以特瑞沃十字架前的祈祷为开篇。


▲经典之作的经典开场。

西蒙打破烛台，拾起十字念珠的瞬间，游移的尸体在神圣的光芒中灰飞烟灭。作为吸血贵公子的饰品，十字念珠却发挥着救助的疗效。多数时候，猎人们抛出那基督徒信仰的符号，没有飓风般的旋转，速度平缓却蕴藏着毁灭的契机，投掷时是希腊十字(正十字)，拾起时的外形多定设定为拉丁十字，用以强调其力量来源。城堡背景中的修饰便更为频



▲“异教徒”的藐视。


▲藏在Bossrush里的十字架。

繁，从阴森的墓地到寂静的教堂，甚至吸血鬼的棺材。

十字架有时也是标题的一部分，虽然每次意义不尽相同，这些细节预示着一个最终的劫数。循着Bloody Tears演变的规律，《晓月》荒城的《宿命の十字架》是如此自然。透过残破不堪的墙桓，灰色的蝙蝠在泛着红光的月的映衬下缓缓飞行，乐曲肃穆而悲凉，这感觉是浓重的，因为城门落寞凄凉的风声做了很好的铺垫。那一曲也是来须苍真的主题曲，朝着一个方向远去的蝙蝠，似乎正是意喻着向充满未知的城主之间，向再度轮回的宿命而去的来须苍真。

▲作用为增加回复药的效果。

来须(クルズ)，即法语的cruz，意为十字架。徜徉在荒城聆听《宿命の十字架》，笔者总是感触颇深。德拉古拉那充满悲剧色彩的一生，总是与十字架有着或多或少的联系。莉沙之死令人扼腕叹息，这位圣母般的女子对来自世俗的恐惧不作辩驳，平静地在十字架上等待烈火焚身。莉萨之死表现出的戏剧真实性，正是《恶魔城》引人入胜之处。马提亚斯与德拉古拉在史实上是同时期的两个人，如果两者已被“造物主”划上等号，那么莉萨之死无疑是对灵魂的一种摧残。纵使拥有天才的智慧，拥有藐视一切的力量，他却永远无法保护自己心爱之人。善良与美丽在火中无可回地消逝，短暂的幸福顷刻间被蒙昧混沌的人心所毁灭，不过是暗夜里悄然划过苍穹的流星，不过是千年孤寂无尽痛苦的优美前奏。在跨越300年的两度生死离别中，十字架的信仰不但没能拯救，甚至直接杀死了他至爱的莉萨。而正是复仇使德拉古拉堕入黑暗的深渊。

莉萨死了，现实中要面对这一切的还有IGA监督，毕竟充满完结意味的演绎无异于乐章的休止符。在悲剧线索的延长线上，是一段悲哀的咏叹调。当《恶魔城》漂洋过海飞到未来日本的上空时，十字架脱离了文化源地。营造浪漫与凄美的代价是失去十数年营造的质朴的西方传奇风格，这其中包括其他同类游戏系列绝少见的沧桑与厚重。究竟失去了多少呢？

无论如何，IGA监督无法放弃十字架，用Cruz作转生者之名，寻求东西方文化的契合点。理解剧情时则提供了一条独特的线索，使人发现貌似简单的剧情中蕴涵的象征性。命运之沉重、上帝之爱、罪与罚是十字架最符合世俗需要的三层含义，《恶魔城》就是一个承受命运之重的心路历程，一个关于罪与罚的故事。拭去深深的同情，眼前的德拉古拉罪行累累。即便不谈宗教层面有关上帝崇拜的禁忌行为，人道上的偏离，杀戮无辜群众，诅咒人民英雄，联合黑暗势力建立恐怖组织，这些都无愧诺查丹玛士预言的"恐怖大王"之名。而伯爵宿命的沉重之处，归根结底是记忆的惩罚，悔悟的伯爵对宿命厌恶，无可奈何也无法逃避(参考城主之间的对话)。东方的宗教概念中，转生洗涤的不只是前世之罪，连同记忆(这也是转生经常用于悲剧的原因)。与古老的西方预言一起，转生便巧妙的成为IGA设置悬念的前提。一方面是旧有的记忆，一方面是混沌的存在，苍真迈向城主之间宿命轮回的过程，也是一个直面过去直面罪恶的过程。而在故事的最后，一个迷途的灵魂摆脱了宿命怪圈，在爱感召下直面象征人类反面的混沌，完成了心灵的救赎。宿命能够改变，爱能战胜一切，启示固然是积极的，对于尚未完整的悲剧，却无疑来得过早。



▲阿鲁卡多的噩梦。

扮演，却无法融入角色。面对东西文化不可调和的矛盾，《晓月》的种种多少有些贸然，倾向于一种文化传统，必然导致对另一方的偏离。经历了《晓月》的变故，值得庆幸回到了十字架的时代……



▲十字架融入了《白夜》的标题中。

文 皮卡秋&马修 编 马修

VOL.07

# 口袋妖怪广播台

## 其他机种的另类口袋妖怪之FC篇

有10年以上玩龄的玩家一定不会对FC陌生了，以《魂斗罗》、《赤影战士》、《沙罗曼蛇》等为代表的“老八强”培养了国内的一代玩家。而过了全盛期后，FC游戏在国内更可以用“海纳百川”来形容了，如街机移植版《真·侍魂》、《格斗之王98》……连这些都有了，那FC上出现《口袋妖怪》也就不足为奇了，这些游戏当然不会是任天堂制作，都是一些Hack版、移植版、同人作而已，但这些已足够在FC上构成一支颇具规模的《口袋妖怪》家族了。

### 口袋妖怪·金




外星科技制作，游戏基本移植自GBC版的《口袋妖怪金》。包括画面、音乐、怪物都和原作差不多，但又不尽相同，首先，不要以为将8位掌机GBC的游戏移植到8位的家用机FC上就能有多高的完成度，相反，劣到极限的音乐、单调粗糙的画面和用色以及慢吞吞的人物行动，都给人以将美女缩水成木乃伊的感觉，而且抓怪物也要在特定的草地而非到处可以抓。更糟糕的是，作为“本土”的中文版，对话中竟然也会出现文字显示不全的现象。如果您是老玩家，并“幸”过FC版的《20人街霸》、《格斗之王98》、《三国志》等重度缩水的移植作，您就会更加理解这作《口袋妖怪 金》的失水之重了。



### Picaclick

国外同人口袋作品《口袋妖怪4合1》中的《Picaclick》，游戏原型为常见的消水果游戏，




点击相邻的同种物品就可以消去，物品不一定要成一直线。游戏中的“方块”并不是口袋妖怪，而是一些皮球、积木什么的，惟一能和《口袋妖怪》联系上的就是上方的皮卡丘了。

### 口袋妖怪老虎机




老虎机游戏在GB版初代的《口袋妖怪 红·绿》就有登场，这个小游戏在FC上也被单独移植，也是《口袋妖怪4合1》中的一款，名为《Picaslot》，从画面上看还是很漂亮的，虽说玩这个不用赌钱，但很赌运气。

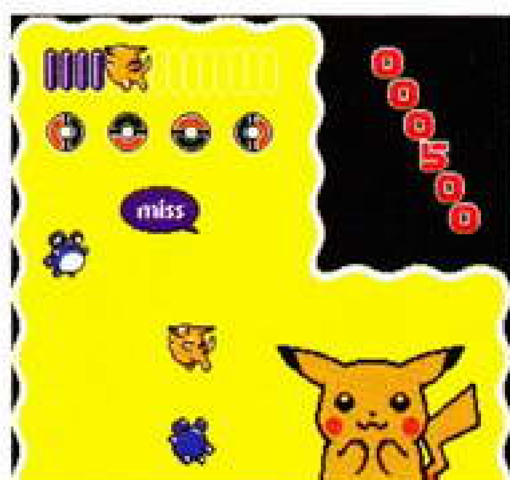
### Pacman

呃，这个直接，连名字都不改，不用说就是大家熟悉的《吃豆》了，不过吃豆的小精灵换成了皮卡丘的头，而皮卡丘在游戏里嘴张大的程度也很让熟悉皮卡



丘的玩家惊诧呢。该游戏也是《口袋妖怪4合1》中的。

## 口袋妖怪DDR



《口袋妖怪4合1》中最后一款、英文名为《Picadance》的DDR类型的游戏,,该作是FC上众多版本的《口袋妖怪》中最具创意的,上方有四个排成一排精灵球,从左到右分别对应FC手柄的左、右、B、A,而精灵们从从下方跑上来,在经过精灵球的瞬间按住对应的键就能开启球来抓住。而根据玩家的操作,也会出现"Good"、"Great"、"Miss"的字样,但一直没看到"Cool"。(-_-)可选的歌曲有三首,分别是《蝴蝶》、《日出》和《巴比伦河》。该作的创意之妙令人刮目相看,但游戏的关键部分——音乐,却不只是难听,而是非常非常难听。真希望有朝一日能玩到任天堂的《口袋妖怪》音乐游戏啊。




## 皮卡丘



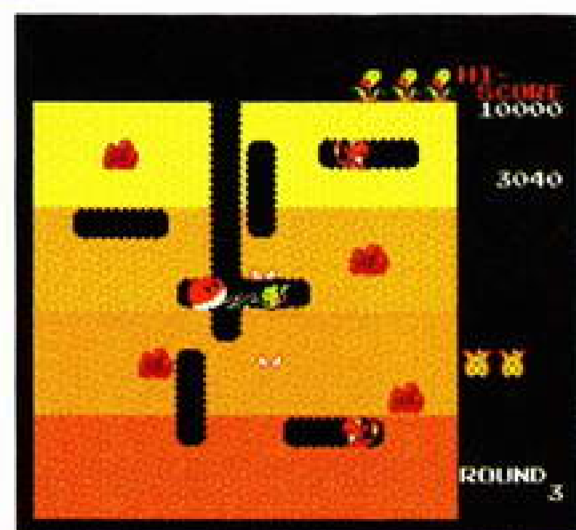
一款以达菲鸭为主角的动作游戏的Hack版,这个游戏Hack得很敷衍,无论是选人画面还是游戏中的敌人,都没有给换成《口袋妖怪》里的角色。在变身成其他后,再想变身回皮卡丘,几乎是不可能的。

## 口袋妖怪 皮丘的迷宫冒险



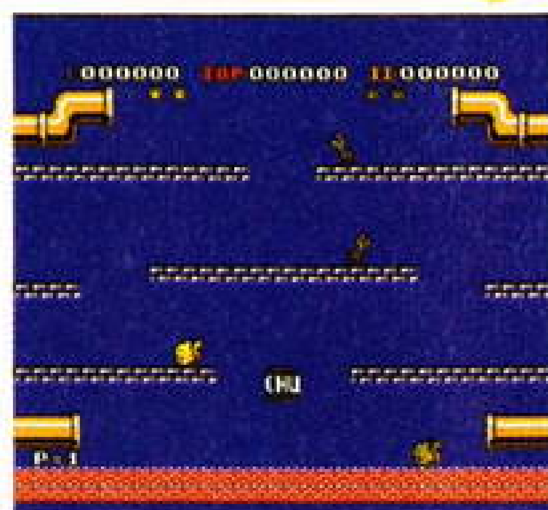
红白机FC上的屠龙游戏《Dragon Buster2》的Hack版,大耳朵的可爱的皮丘替代了原作主角,而武器也由弓箭变成了闪电。游戏中,玩家要操纵皮丘进入每一座恶灵盘踞的魔窟,收集卷轴和钥匙最终破坏掉魔窟,地图上给人感觉有点像《塞尔达传说》,而进入魔窟则像《不可思议的迷宫》,迷宫里皮丘释放的闪电次数有限且会撞墙反弹,因此最好别乱放,不仅浪费,还容易被弹回的闪电伤到自己。

## 叮当皮卡丘




人生无限,Hack无限,FC上好玩的《叮当》(原名《Dig Bug》)也有了"口袋"版,游戏方式和原作一样,一边钻地一边将敌人吹爆,主角当然是皮卡丘,而敌人则换成了小火龙和雷电球,连右上代表关卡数的花都换成了喇叭芽。

## 皮卡丘兄弟



《马里奥兄弟》的口袋版,主角依旧换成皮卡丘,敌人依然是那些乌龟,两人玩时,2P的会在颜色上区别于1P。

以上是笔者举的一些具有代表性的,大体上的感觉还是不尽人意,缺乏像FLASH版的《神奇宝贝送作堆》那样让人一玩上就难以放下的作品,除了这些,还有《皮卡丘2000》以及同为外星科技移植的《口袋妖怪·红》、《口袋妖怪·钻石》等。有兴趣的话,就去体FC上体验一下这些可爱的精灵们吧。






文 ChinaGba零式，筐矿狂 编 铭风




# 神奇的小精灵

“在那山的那边海的那边有一群小精灵，他们活泼又聪明……”牧场里的七个小精灵（也有人叫七个小矮人，不过总让我想起白雪公主……）是我们经营牧场必不可少的帮手，这期我们就向各位介绍一下这7个小朋友。

小精灵是主要的农活劳动力，影响它们工作效果的主要是好感度和熟练度，我们先介绍一下好感度。好感度最大值为255，游戏初始值为50，它影响精灵的工作态度，好感越高工作时就越少偷懒，而好感刚刚三颗心（好感75，为你工作的最低条件）的精灵工作时经常会开小差（唱歌、睡觉）。但人家是义工，我们也不能靠扣奖金督促他们干活，只好“以德服人”了。平时多送它们最喜欢的小麦粉吧，每天第一次送好感+9，第二次以后都+3，生日的效果是平时的5倍。于是我们也可以利它们生日那天狂送小麦粉等廉价礼品，使它们好感一天之内从50狂升到255。（这么多的小麦粉也够它们吃一年了）不过不要以为他们好感度达到最高就可以什么都不管了，因为只要他们帮忙干活了，每干一天好感度减2，也就是说，即使255好感度的小精灵干活也会偶尔偷懒。所以维持和它们的关也很重要的说，多和它们沟通有助好感度的提升，每天和他们说话后第二天好感+1，一天不和他们打交道（说话、送礼）第二天有1/10的机会好感减1。（很符合现实规律，我们的罗京同志从来没给我们送过礼，全凭每天在电视上跟我们见面，我们对他的好感就相当不错^_^）另外，好孩子千万不要乱扔东西。在精灵家中扔任何东西（即使你扔钻石…），全体精灵好感减5；在村里扔东西全体好感减1，有垃圾都扔在自家牧场里吧。最后介绍一个BT的加好感度的方法，就是到教堂忏悔，选择“让小矮人帮忙干活”获得原谅，全体好感+2，连礼物都省了。(^ ^")




另外一个影响小精灵工作效果的是熟练度，它影响精灵干活的速度。浇水、收获、照顾动物都有熟练度，初始值为0，最高为255。熟练度高的小精灵干活的时候速度飞快，走路如风，你不想眼看着包心菜就要烂在地里，而收获的“小乌龟”们还在田间地头闲庭信步吧？那就赶快用下面两个办法提高它们的熟练度：



办法一：让精灵工作（熟能生巧嘛），精灵每做1次工作（如收1个萝卜或给牛擦1次身），熟练度有1/10的机会+1。举个例子：让精灵浇一天水，精灵浇了200块地，那么精灵增加的工作熟练度范围是0～200，平均是20；

办法二：和精灵玩游戏（原理等同于中国射击队平时偶尔也用CS训练），每天可以和每个精灵玩一次游戏，成功后熟练度增加，失败后减少；成功一定次数后游戏难度会增加，相应的，



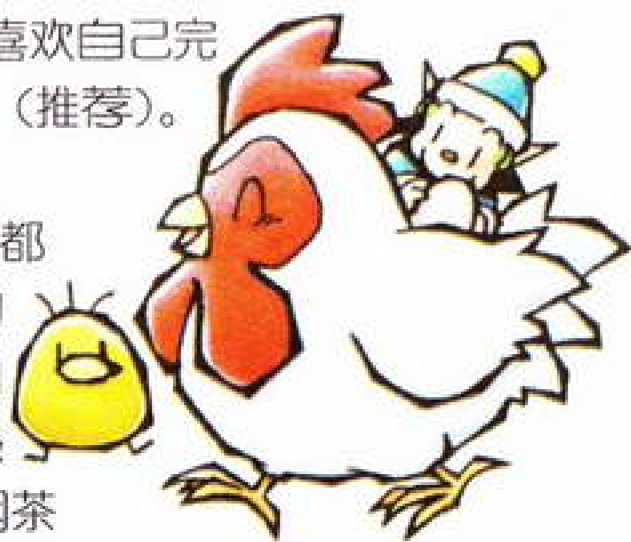
游戏熟练度增减的值也会增加（低难度时成功后熟练度+1，难度增加后最多+4；低难度时失败后熟练度-1，难度增加后最多-3）。游戏玩到最高等后再玩多少次难度也不会再增加，熟练度亦然。

上面说了一大堆原理，下面说些实战的东西。话说那小精灵从早晨6：10开始干活（入场要十分钟－ －b），晚上9：00无论活干完与否都会自动离开。它们进场的时候如果你的狗还没有长大，那么就可以把狗或鸡抱给他们看，增加友好度（+1）；当然如果你的狗已经是大狗了，那就不要拿去吓它们了。小精灵离开牧场这段时间可以用来和它们说话或送礼提升好感度，同时也可以检查一下它们的工作完成情况。干完活的小精灵会说“今天的活已经干完了”；没干完的只会说他们对自己目前工作熟练度的评价，如“刚开始干还不太熟练……”之类，看到这个赶快去检查一下他们漏干了什么，自己补上吧。

一个好感度满、能力值满的小精灵一天最多能浇（收获）320块地（和你地的种法和运气有关系，偏差一般不超过10），最强的十字种地法把牧场分四大块，一大块有21 × 12 = 252块地，四大块共1008（充分榨取田地价值）。所以如果你不想亲自动手，请四个熟练度满的精灵是必要的。不过无论多么熟练的小精灵，它们收获或浇水时路线是随机的（IQ低没办法），经常会漏一两块然后大老远再跑回来浇，浪费时间，因此要根据情况做好准备，随时补漏。至于照顾动物，通常一个精灵就做够了。但要注意精灵不会和牛羊说话，不会抱鸡，也不会使用加工机使产品增值，所以用小精灵照顾动物的朋友记得自己抢在它们前面把这些工作做了，不然让它们把产物直接出货就要亏一笔了。

活用以上规律可以用最小代价精灵发挥出最大效力，例如最繁忙的秋季有二日一熟的地瓜，假设用十字种地法种满，且开始小精灵的好感全满，可以做如下安排：1个照顾动物，2个浇水（7日），4个收获（1日）。

早晨6：00出门抢先将畜产品加工出货，然后自己浇两大块地，晚9：00在他们离场时守在门口和他们搞好关系：照顾动物的和浇水的每隔三天送一朵花，收获的和它们对话即可；第二天去精灵之家再预约四个收获一日。这样不用送礼也可以维持全部精灵最高好感。注意黄色精灵不喜欢花，所以要安排在收获的组里。如果喜欢自己完全照顾动物的话，可以将照顾动物的那个也安排在浇水的组里（推荐）。这样自己每天只要浇一大块地就可以逍遥去了。





另外，春季和所有精灵的好感都在4心（100）以上时会收到茶会的邀请函，安排一个精灵全在家的日子去开茶会吧，会后全体精灵好感+10不说，还有价值1000元的休闲茶叶可以拿，白赚一笔！

小精灵对我们的工作有极大的帮助，大家要善待它们，尽快提高它们的好感度，记得充分利用生日那天的5倍效力哦（^0^）。

## 牧场趣味四格：呀呀学语















文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

Vol.07

# 火纹大陆

## 圣魔、恶搞、笑料

严肃题材的游戏，《FE》应该算是了。当然，“《FE》系列”游戏可以说就是一个故事，不可能是一直板着脸结束，自然会有一些搞笑的情节出来缓和一下整体气氛。不过，因为游戏本身主旋律的原因，也不可能像那些以搞笑为主旨的游戏、动画那样大肆地爆出笑料，而是只能用一些人物的言语和行动来做到间接搞笑。

“《FE》系列”已有十多年历史了，以前的作品就暂且不谈，毕竟当时的一些观念以及对搞笑暗示的理解也与现在有所差别。就说这GBA上的三作吧，《封印》刚推出时，也引起了一股恶搞风潮，但可惜的是这部作品本身可挖掘的恶搞素材不是太多，这恶搞风潮也没持续多久。到了《烈火》，因为剧本大，人物描写细腻，可恶搞的素材比起前作增加了不少，至今该作的一些人物和情节还在被玩家们津津“乐”道和恶搞着。最近《圣魔之光石》发售了，按理说被恶搞也是在所难免的了，但这次可是游戏正常讨论和分析还没开始，恶搞就漫天了。真不知道是现在的玩家越来越会联想了还是游戏本身就加入了太多容易让人浮想联翩的东西(说白了就是YY了)。

### 惊天动地的拥抱




《圣魔》中加了三个初始职业的人物，因三人性格单纯可爱，所以大家都爱称他们为“小斧”、“小枪”、“小法”。这三“小”之中又属“小枪”阿米莉娅最受欢迎，笑料最多。先不说她和“小斧”罗斯之间有趣的支援对话，就单是他和"小黄"(其实现在该叫阿鲁的)弗朗茨的A级支援便足以让善联想的玩家笑掉大牙了。因为在A级支援对话时，阿米莉娅和弗朗茨会有一场拥抱，所以玩家们便想了，如果此时阿米莉娅已转职为“将军”，弗朗茨转为了“大斧骑士”，那这拥抱场面定是惊天动地了，(试想一下俩大铁块撞在一起时……)但如果只是阿米莉娅转职成了“将军”，就会出现和某张图中所画的那样，瘦小的弗朗茨被“强壮”的阿米莉娅拥抱至死……另外，关于“小枪”阿米莉娅还有一点很夸张的，那就是不论你在游戏中将她许配给了那位男士，她的结局都是怀孕并生子。难怪有人说：她真是可怜，不停地给人生孩子。




### “天才”的露忒小姐

还有一个人物，这个人物她本身并不想惹出笑料，但她的行为却总是让人捧腹。她不是因为做出了滑稽的事或是说出了搞笑的话，而是她的行为话语实在是太“特异”了。她不是别人，她就是自诩为“天才”的露忒小姐。露忒小姐是个十分理性的人，说到这就会有人问了：“既然理性为何会行为滑稽呢？”那是因为她的理性超出了一般人所能理解的范围。比如说想拿瓦内萨的天马测试魔防，对昆虫们进行试验，还让本来讨厌昆虫的阿斯雷去抓取，更有甚者，她在结婚生子后，竟然会把自己刚出生的孩子拿来当做实验对象……另外，她的兴趣也和别人大大不同，人人讨厌的魔物她会觉得它们很可爱，而且用魔法将它们轰杀时，还觉得这是对它们的一种爱，还不知从哪部爱情经典中引了一句“虐杀也是爱的一种表现。”真可以说这个人物不是搞笑角色却胜似搞笑角色。再追加一点可能有些敏感的，在她和瓦内萨的支援对话中提到了“媚药”，看到这里一些成年玩家可能就会不自然地笑起来吧。看来，这社会是越来越开放了……



## 大众脸的王子




很多故事中，都会设定一位主角宿敌对手角色，这个人物可能是主角的同伴也可能是主角的敌人，但有一点共同的是他们都以主角为对手，誓要击败主角。王子希尼亚斯就是这么一个人物，在游戏中他虽和男主角伊弗列姆处在一个阵营，却处处想着与伊弗列姆一决高下。可就是这么一个性格鲜明的人物却被人戏称为“杂兵脸王子”。这个很奇怪啊，希尼亚斯王子也算是仪表堂堂，怎能是“杂兵”那种大众脸呢？后来我又仔细揣测了一下，终于有所发现，这何为“杂兵脸”。原来希尼亚斯的脸和早期《FE》作品的一些敌方大众脸武将的脸有异曲同工之妙啊！GBA上三作敌方主要人物自然不用说，个个帅哥酷叔美女，大众脸武将也是一点也不逊色，而在早期的《FE》作品中那些敌方大众脸武将则是一个个目光斜视，给人一种尖酸刻薄的感觉，而正好这位希尼亚斯王子也有着这些特点，所以会给人一种“杂兵脸”的感觉。（其实不经别人这样说，我是根本感觉不出来的……）

## 《火纹》与《钢炼》

《钢之炼金术师》这部动画十分受大家的欢迎，虽然笔者并非是一个标准的动漫迷，但对其还是有一定了解的。原本这流行动漫和《FE》是扯不上太多关系，可善于奇思异想的《FE》玩家们却让这本没关系的两者有了关系。《圣魔》中的骑士两兄弟，方丹和弗朗茨，他们两人被《FE》玩家们称为小红和小黄，可能是“兄弟”关系和发色的原因启迪了某位玩家，其将这两位骑士兄弟改成了《钢之炼金术师》中的主角兄弟二人，方丹成了爱德华，弗朗茨自然就成了阿鲁。此图一出真是反响巨大，以前在讨论游戏时我们都会小红怎样，小黄怎样的叫着，而现在干脆改成了爱德华升级加了几点，阿鲁转职成什么了，可能不知原由的人还以为《钢之炼金术师》改编成《FE》式的游戏了呢。




## 不寻常的兄妹




男主角伊弗列姆正直刚强，可以说是典型的职业军人，真汉子，与《封印》主角罗伊相比自然是一天一地了。《封印》主角罗伊因为可以三妻四妾（修改所至）而且众妻子中各种年龄层的都有，所以便得了一不雅之号为“鬼X王”。原本伊弗列姆和他是八杆子打不到一块的，可这《圣魔》中关于伊弗列姆的结局设定却让他有了比罗伊更“强”的称号。比如和妹妹那暧昧缠绵的结局，无疑说明了两人已有了超越兄妹的感情（注：他们俩可是孪生的，不是传统爱情小说中的表哥、表妹）。再加上和他有支援且会发生结局的女性都是要比他年龄小一些，足够叫他哥哥。可见他是多么受“年下”女子的欢迎。俗语有说，将能吸引成年女性或是大龄女性的年轻男子称为“师奶杀手”或是“年上杀手”，那我们的伊弗列姆王子是不是可以得到个“年下杀手”的桂冠呢？说到主角，在此就引一个典故了。两位主角所拿得两把专用神器的名字就是源自瓦格纳歌剧《尼伯龙根的指环》，在剧中ジークリンデ和ジークムント是一对乱伦的兄妹，他们生下了后来的英雄齐格弗里德。正巧游戏中使用这对武器的也是一对兄妹，制作组如此安排，可见其的“险恶”用心啊。

笑料多多，只待有心人去挖掘，在此也就说这么多，也是因为有这些种种笑料，我们在游戏中才可缓和情绪，放松神经。对了，对了，最后还要说一点，因为大家熟悉的FATE同志对这次《圣魔》的一些人设不满，所以他就自己修改了一些人物头像，最后在经我导入ROM中，便出现了比如像散发的瓦内萨，女性版诺鲁等等好笑的人物。或许在以后推出完全汉化版的同时还会发布一个修改了的搞笑版《圣魔》，这些就请大家期待好了。











文 猫太



# 索尼克专递 VOL.7 ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

大家好，我们又见面啦！嘻嘻！最近的猫太特别高兴，主要原因一共有两个。第一是《掌机王SP》从下期开始就变成半月刊啦！这就是说，读者们不仅可以享受到更快的新作资讯和攻略详解，还可以在一个月内看到两次“索尼克专递”！真是让人兴奋不已。另一个原因是现在除了NaNa.YX外，又发现了另一位索尼克的狂热爱好者“GD鼠”，并投来了大量珍贵的资料。所以从本期开始，会开办一个新栏目“索尼克博物馆”。介绍的内容是以GD鼠的大量宝贵收藏品介绍为主，让所有玩家都不会错过索尼克的每一个经典时刻。最后，在截稿前刚收到了NaNa.YX同学的一篇同人小说，写得不错哦！下期将会为大家献上。




## 我们的索尼克



▲婚纱版的艾米好漂亮哦！可惜平时的性格实在是暴躁了点。而且最大的问题是索尼克是喜欢一个人到处跑的类型，看来艾米要穿上这件婚纱与索尼克走进教堂，可能性还真是低啊。

▼《索尼克英雄》全角色大集合！相信FANS并不会错过这款游戏，因为这可是在3大机种上出现过的作品哦！不过对于专业玩掌机的玩家来说，没有家用机也是很正常的事情。

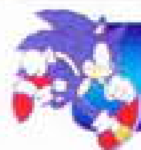
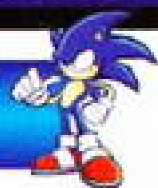





◀这张被弄成两种风格的图片十分有趣。如果大家细心看的话，可以发现索尼克正在做一个十分滑稽的动作。就像在装鬼吓人一样。毕竟索尼克也有童真的一面啊！

▶纳克尔斯同学的POSE也不错，可以去当MODEL了。扫描画总是比较有感觉。



# 索尼克博物馆



▲原版《SONIC&KNUCLES》卡带的正面图。

本期开始，SONIC 专递将会展开为期 N 辑的“《SONIC》系列”回顾，小人名曰 GD 鼠，时常活跃于 TVGAME 游戏网站，杂志上还是第一次露面，望大家多多关照，偶定会以勤补拙的。传统的系列回顾想必各位 FANS 已看过不少了，为了给大家带来新意。笔者除了游戏的各方面介绍外，还将围绕“新奇”这一主题努力挖掘各代 SONIC 之密，以便达到将 SONIC的一切曝于众人目光下的目的！最重要的是，每期还将展示本人的原版收藏，希望达到令各位望梅止渴的效果！（各位，板砖伺候啊！）



▲说明书的正面。

既然求新，自然不会按年代由老至小逐一介绍。SO，首先亮相的将是 2D 版SONIC的颠峰之作——《SONIC&KNUCLES》。本作可谓是充分发挥了MD的机能，其画面之艳丽给无数玩家留下了深刻的印象，说它是16位时代画面最强GAME之一也不为过。当然 SONIC 风驰电掣般的速度所带来的“飞一般的感受”，倘若少了那出色的背景音乐可就要大打折扣了。本作的背景音乐延续了SONIC系列一贯的摇滚风格，乐感十足又不显得粗糙喧闹，与超高速的游戏节奏完美融合，令刺激感倍增。而《S&K》（猫猫：并非某服装专卖店的名字哦……）最大的亮点莫过于他的双主角系统，在游戏中除了可以使用SONIC外，还能使用KNUCLES进行游戏，剧情也是双线发展，并且KNUCLES具有特殊的滑、翔攀爬能力使得在同一个场景中，分别使用 SONIC、KNUCLES 会有不同的玩法，由此带来了独特的乐趣，同时耐玩度也大大提高。

仔细观察图片的玩家可能已经发现了，本期杀手锏——《S&K》原版卡！有时候，SEGA 的创新精神简直令人堂目结舌。《S&K》的卡带设计作了一种全新的尝试，卡带上方居然还设计了一个 MD 卡带插槽，这是用于同《索尼克》、《索尼克 2》、《索尼克 3》组合使用的。若将 SI 插上，便可玩到 MINI 游戏《BALL GAME》；若将《索尼克 2》、《索尼克 3》插上，便可以用纳克尔斯作为主角进行游戏。这样便等于花一个游戏的钱玩到三个不同的游戏（SEGA不愧为最为玩家着想的厂商啊！感动 ing），绝对是史上最疯狂最超值卡带！



▲说明内文。在这里有说明使用前几作卡带联动的效果。




# 风来之西林GB2外传——西林的偷盗开端




话说以前西林人品端正，从没做过偷盗抢劫的坏事，因此深得商人联盟的信任。但是后来偶遇一位店主，彻底改变了他的人生，此后更成为了众多商人唾弃的公敌，被列上了商人联盟的黑名单，实在令人叹息……

事情的起因，还要从一位在迷宫内做生意的店主说起。这位店主武艺虽然不差，却非常贪财，经常使用一些诡计蒙骗顾客骗取钱财，凡中了其阴招的人无不深恶痛绝。但是这位店主擅长使用易容术，行骗多年始终无人能找到其真身，商人联盟对此也无可奈何，受骗的人只好自认倒霉。有一天，这位店主终于遇到了……

*锻冶屋的灶迷宫48F，一位摆地摊的店主正在接待一位顾客。*

店主："欢迎光临，请问小姐您想买点什么呢？"

女风来人："此处乌烟瘴气，阁下又面目狰狞，莫非开的是黑店？"

店主："鄙人虽然长得有点丑，但是很温柔的哦，而且从没干过坏事，请小姐不要误会啊。"

女风来人取下斗笠："难道阁下还看不出我是个男的吗，不羁浪人西林见参。"

店主："原来你就是那位英俊潇洒风流倜傥玉树临风人见人爱威震风来界的西林大侠啊？穿了女装我几乎认不出来了，真该死。久闻大侠英名如雷贯耳，行事果然独特，真是闻名不如见面啊！"

西林："唉，穿女装是掩人耳目啊。那一堆一堆的MM不断找我签名，还趁机吃我豆腐，真是不胜其烦。还不是因为我以前在锻冶屋的那几次裸奔么。"

店主："呵呵，人怕出名猪怕壮啊。您裸奔锻冶屋的壮举连火星人知道了，您这么帅，又这么有才华，一定风靡万千少女啦。今天大驾光临，真是令本店蓬壁生辉，临走的时候记得在我的招牌上签个名啊。"

西林："招牌？原来你的店名叫'天字第一号白店'？没问题，好说好说。对了，我想顺便买点礼物带给GF，你有什么金银珠宝、首饰项链、月光宝盒啊什么的，都拿出来给我看看吧。"

店主："这些东西我都没有耶，我刚进了不少游戏机，GC2、PS3、PSP、NDS，还有NINTENDO和SONY合体之后的爱情结晶PDS，现今最流行的掌机啊，一定能够讨MM欢心。这个PDS比PSP的硬件结构提升了一个档次，而外形结构又跟NDS差不多，采用了16：9的双触摸屏，可以说是PSP硬件强化和NDS双屏创意的合体版。游戏载体采用了SONY的专利技术，不过这次是UMD2了。而电池系统是燃料电池，基本不用担心连续游戏时电池没电的烦恼……"

| どれをえらぶ? | 12G |
|---|---|
| GameCube2 | 2500 |
| PlayStation3 | 4000 |
| NitendoSony PDS | 3500 |
| NDS | 1100 |
| PSP | 2500 |
| 掌机王SP7 | 12 |
| 传说风来人认定证 | 200000 |
| 圣剑中村光一 | 1000000 |
| 黄金神鸟号飞空艇 | 35000000 |
| 风来山庄豪华别墅 | 50000000 |

▲店主的"军火"一览，很多好东西，可惜身上只有可怜的12块。

西林："行了行了，你这广告词也太多了，PDS现在发售的有什么好游戏呢？"

店主："《不可思议的迷宫 中村的大冒险》这款游戏现在很畅销啊，我这里只有第一千零一本了，想要就尽快哦，可以打个九五折给你。"

西林："这游戏我看不太适合MM玩，还有其他好的介绍么？"

店主："《勇者斗恶龙的最终幻想》，最强的RPG，集合了《勇者斗恶龙》和《最终幻想》里的众多角色，以多对恋人主角为主线，剧情的庞大和画面的华丽绝对是掌机史上空前绝后的，据说这游戏现在销量已超过1000万份了，你可以试玩一下看看。"

西林："看起来很不错的样子，就要PDS和这个游戏的套装，一共多少钱？"

店主："看在你是西林大侠的份上，收你九五折吧。一共3800G。"

西林："唉呀，今天出门匆忙，竟然忘带钱包了，怎么办？"

店主："那你身上都带了些什么宝物呀？看看够不够抵数？"

西林："玛姆鲁剑盾套装，火迅螺旋风魔剑盾套装，还有合成强打能力的金腕轮，这些东西少说也值几十万，你有这么多钱吗？"

店主："哎哟，我说西林呀，你怎么这么小看我，我可是做大生意的。老实说，几十万现金现在我没有，不过我有固定资产呀，你看看这个黄金神鸟号飞空艇怎么样？晚上的时候和GF坐上去欣赏月色，俯瞰夜景，多么的诗情画意罗曼蒂克。还有这个风来山庄的豪华别墅，你总得和GF结婚的吧，现在就趁早把房子买好了。有"艇"又有"房"的，还怕讨不了她欢心？"

▲火迅螺旋风魔剑盾套装和强打腕轮绝对是最强的组合。

西林："老板你真是会开玩笑，这个动不动就几千万的，我实在买不起啊。"

店主："幸好你遇到我，可以分期付款的嘛，你现在把身上所有的宝物统统交给我当作首期，然后签了这份合同，每月15号去商人联盟付当月按揭款，就可以提前享受了，记住我的编号是9527，以后你就勤快点赚钱养家啦。呐，这是召唤黄金神鸟号飞空艇的黄金羽毛，出了迷宫才能用，还有风来山庄豪华别墅的钥匙，拿着。PDS和游戏就送给你了，不收钱，我够意思了吧。"

西林："都把宝物卖给你了，我怎么从迷宫出去啊？"

店主："以前你不是裸奔过好几次吗？不在乎多裸奔一次了，你这么帅，又这么有才华，有什么难的，是不是呀？"

两人同时放声大笑。

西林一边埋头签合同一边说："老板你真会做生意啊，我本来只打算买几千块的东西，你却让我买了几千万的东西……"

看见西林签好合同后，店主鼠眼一眨，把手伸进左边裤兜按下了手机的重拨键。"叮铃铃铃"，店主从右边裤兜掏出响着的另一手机FOMA P900iV。

店主："喂……哦……哦……好，我马上回来。"

店主："我老婆有急事叫我回去，今天提早收摊，你每月15号记得去商人联盟交钱啊，拜拜。"

望着消失在楼梯口的背着大背包的店主背影，西林掂了掂手里的黄金羽毛、钥匙，还有赠品PDS和游戏，对今天的收获很是满意。

后来的结局大家一定猜到了，PDS和《勇者斗恶龙的最终幻想》都是被店主调过包的仿造模型，根本玩不了。黄金羽毛召不来黄金神鸟号飞空艇，而那个钥匙当然也是垃圾，还未进入风来山庄就被保安轰出来了。

愤怒的西林找到商人联盟投诉，查了半天根本没有9527这个编号的商人。西林认为商人联盟故意包庇，在羞怒交织中渐渐失去了理智，人格天平开始向暗黑面倾斜，发誓在迷宫遇到商人时，见一个偷一个，总有一天可以找到那个该死的商人败类。就这样，地毯式的疯狂偷盗报复行动正式拉开序幕了。

商人联盟把西林称为"风来大盗"，并列上了S级黑名单。为了防止西林的报复式偷盗，正式建立了反偷盗系统，动用了一大群实力强悍的警卫和番犬来保护商人们的利益。后来，西林找到秘传卷物学会了易容术，行动更是神出鬼没，所经之处若有商人摆摊，必施以疯狂的偷盗抢劫，严重的时候甚至连渣都不剩。这时商人们才发现警卫和番犬统统都是摆设，完全碰不到西林一根毛发。承受了巨大打击的商人们开始刻苦修练自己的武艺，而不完全去依赖反偷盗系统。于是，西林与商人们之间的偷盗与反偷盗的较量就这样长时间不断循环并持续着下去。


▲以前的西林人品极好，就算楼梯近在咫尺，也不会去做偷盗这种缺德事。

文 全能的调停者，DONTTOUCH　编 铭风

VOL.07

# 逆转剧场

## 逆转法律学堂

### 二、关于美国的检察制度

根据游戏的设定，狩魔冥出生在美国，自13岁担任检察官以来一直保持不败纪录，为了替父亲狩魔豪复仇打败成步堂而来到日本。也许有的朋友会怀疑真的有人可以在13岁取得检察官资格吗？要回答这个问题，我们先要了解一下美国的检察制度：



美国的检察系统由联邦检察机构和各州的地方检察机构组成，检察官则可以分为联邦检察官和各地方检察官，前者由总统任命，后者多为当地居民选举产生，少数为州长或州最高法院任命。美国的检察官都必须是其所在州的律师协会的成员，虽然各州的规定不同，但大致应该符合以下的条件：第一，必须是成年人；第二，经过品行调查证明没有劣迹者；第三，必须通过州律师资格考试。狩魔冥很明显不符合年龄的要求。即便没有年龄限制，在美国考律师资格，首先要有一个被美国律师协会认可的184所法律院校授予的法律学士学位(JurusDoctor，简称JD)，而要进法学院校还必须先获得一个文学学士学位。JD的学制为三年，普通大学本科学制为四年，美国部分院校允许学生在大三开始进法学院学习，这样推算，狩魔冥必须在8岁前就开始接受大学教育，想想是不是很可怕？

### 三、律师的工作机构和收入

日本律师的工作机构是“法律事务所”。日本的律师属自由职业者，所以有不少法律事务所是个人的。这些事务所有的有专门办公地点，也有的就设在律师家里。除单个人办的法律事务所外，还有数人合伙的法律事务所。合伙法律事务所力量大，竞争力强，便于律师业务水平的提高，颇受公民信任，所以，最近几年，这种法律事务所增长很快。律师除个人开办或者合伙开办法律事务所外，也有受雇佣在法律事务所工作的。这些律师多是新手，在受雇期间锻炼成熟，为以后单独开办法律事务所打下基础。法律事务所的名称大多是法律事务所前冠以律师的名字，如游戏中的成步堂法律事务所、星野法律事务所。

日本律师的收入相当丰厚，其平均年收入超过2000万日元(约140万人民币)，这不仅是普通工薪阶层年收入的数倍，就是比法官和检察官也高出不少。所以每年司法研修所毕业的学生，大部分都是进入律师业。以1995年为例，司法研修所当年72%的毕业学员成为律师，19%成为法官，9%成为国家检察官。看来成步堂选择的还是一个颇有“钱”途的职业呢，不过成步堂做的义务劳动也很不少，光帮“万年被诉女”绫里真宵就有两次，还有“果然君”矢张政志，御剑怜侍……

### 四、关于地方裁判所



游戏中成步堂去的最多的地方可以算是地方裁判所了，日本的裁判所就相当于我国的人民法院，日本设立最高法院，作为终审和最上级法院，同时设立4种类型的下级法院：高等法院、地方法院、家庭法院和简易法院。其中，最高法院是最上级审判机构，上级和下级法院不存在隶属关系，但是当事者可以在不服下级法院判决时向上级法院提出上诉。除刑事案件外，还处理民事调解、民事执行和破产案件一类的民事诉讼和行政诉讼。

# 逆转，然后再见（下）

## 真凶：灰根高太郎（はいね　こうたろう）



**PROFILE**：原地方裁判所的工作人员，DL6号事件的被告，虽然最后由于生仓的辩护被无罪释放，但是他却从此身败名裂，不但失去了原来稳定的工作，未婚妻松下小百合在得知他被逮捕的消息后也自己了断了生命。15年来，灰根一直都生活在难以想象的痛苦之中，最后成为了葫芦湖租船屋的主人，虽然他为了抹杀自己的身份甚至不惜利用化学药品销毁自己的指纹，但这些年来的痛苦他却丝毫没有忘记，为他的鹦鹉取名“小百合”、把保险箱的密码设为DL6号事件的发生日12.28都是最好的证据。终于，复仇的机会来了，在狩魔豪的指使下，他完成了复仇的夙愿，但是失去的一切，却已经永远也不会再回来了……灰根高太郎这个名字的由来目前还没有明确的说法，有一种说法是“灰根”这个姓来自著名诗人海涅(注：海涅的日文写法为“ハイネ”，与“灰根”的发音完全相同)，而“高太郎”则取自日本著名诗人高村光太郎(注：日文中“高太郎”的其中一种读法与“光太郎”相同)。高村光太郎是不仅是位诗人，同时也是位出色的雕刻家，他的妻子智惠子精神上患有疾病，但光太郎不仅没有疏远她，反而更加对她呵护有佳，在智惠子离开人世后，他更是写下了著名的《智惠子抄》来纪念她，在日本被人们传为佳话。



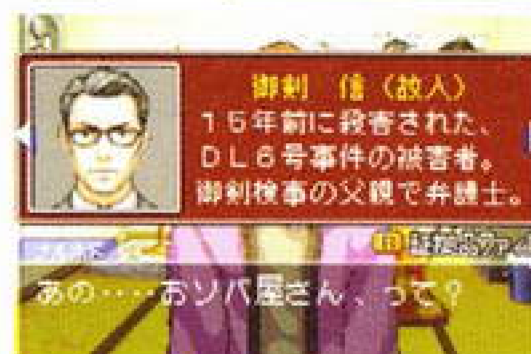
## 幕后指使者：狩魔豪（かるま　ごう）



**PROFILE**：御剑的师傅，也是《逆转2》中超人气角色狩魔冥的父亲，在裁判界有着连续40年的不败纪录，而御剑在法庭上不择手段的作风完全是继承了他的衣钵。对狩魔豪来说，他人生中难以磨灭的2段记忆都来自御剑父子。御剑信揭发了他制造伪证的丑恶行径，而御剑怜侍在DL6号事件中对他的误伤则将痛苦永远留在了他体内。15年前，他亲手杀害了失去知觉的御剑信，15年后，他又策划了一幕借刀杀人的舞台剧，利用灰根高太郎来完成对御剑怜侍的复仇。然而，也是15年后的今天，成步堂却让他遭遇了人生中的第3段痛苦，成步堂不仅打破了其40年不败的神话，更将他送上了不归之路。狩魔的日文读法为“かるま”，在梵语中意为“业”。，“业”在佛教里主要是指造作的意思，指的是由人身、心二部分所构成的行动、作用、意志等活动的总称。



## 其他相关人物：御剑信（みつるぎ　しん）




**PROFILE**：DL6号事件的牺牲者，御剑怜侍的父亲。15年前，由于地震带来的突然停电把御剑父子和工作人员灰根困在了裁判所的电梯中，由于严重缺氧，电梯中的人都渐渐失去了知觉，御剑死时甚至不知道杀害自己的真凶到底是谁。当时该案的审判陷入了僵局，警方在审判毫无头绪的情况下只好求助于灵媒师绫里舞子，但是，在灵媒过程中，御剑信却为了保护自己的儿子说了谎话，指认真凶为灰根，也许他没有想到，自己的一句谎言最后会导致日后无数悲剧的诞生。

## 大泽木夏实（おおさわぎ　なつみ）

**PROFILE**：操着关西腔的自由摄影师，为了获取葫芦湖水怪(ヒョッシー)的情报，她在葫芦湖边扎了营并安装了先进的摄影器材(每次都被真宵浪费胶卷)，但却歪打正着地拍下了案发时的情况，为本案的解决提供了有力线索。夏实平时为人大大咧咧，头发是前卫的爆炸式，说话更是拉大嗓门，所以巧舟才给她起了“おおさわぎ”(注：日文可以写成“大骚ぎ”，有大吵大闹的意思)这个姓，而“夏实”则突出了一种夏日里火辣辣的感觉，与她那火暴的脾气倒是十分吻合。






# 美版NDS同捆《银河战士Prime 猎人》试玩版

文 LIKY

11月21日发售的美版NDS将同捆《银河战士Prime 猎人》试玩版，试玩版包括了两个单机关卡和两个对战关卡，而主机售价还是149.99美元，这对于“Metroid Fans”来说无异于天大的好消息，所以大家有机会一定要买美版NDS了。




▲同捆版NDS主机的包装。

## ● NDS版《银河战士》的操作

说到NDS版的《银河战士》，操作方式很有特色哦，会用到NDS触控带上的小滑块来进行操作。这个触控带是随主机附带的，可以作为挂机绳，不过一头可以戴在拇指上，戴上后拇指直接在触摸屏上滑动，可以控制萨姆斯的视角变换，而萨姆斯的前进后退以及左右移动就通过主机按键来实现（如果右手戴上触控带控制视角，则左手按十字键控制移动；如果左手戴上触控带控制视角，则右手按A、B、X、Y控制移动），通俗地说，用触控带在触摸屏滑动的过程就相当于使用一个模拟摇杆，可见，NDS通过这种方法巧妙地实现了PS2、NGC、Xbox那种有两个摇杆的手柄功能，以后NDS上的FPS游戏肯定不会为操作而担心了。



▲用触控带在触摸屏上操作。




先前NDS版《银河战士》公布时只说下屏来显示地图，总觉得有点鸡肋，而现在通过触控带巧妙地融入了操作，的确充分地发挥了NDS的机能。



# 银河战士狂想曲

文 魔都の支配者 编 LIKY

**《银河战士》作为任天堂的王牌作品，在经过若干年的沉寂后近年在GBA和NGC上多次出击，人气大涨，然而这些作品的游戏类型却比较单调，总是限制在二维ACT（GBA）和三维FPS（NGC）上。看看同样的任天堂明星马里奥、卡比和大金刚，同样是以ACT起家，但后来各方位全面出击，什么网球、高尔夫球、方块、弹珠台、手鼓、赛车、滑板等等花样百出。回头再看我们的宇宙第一牛人萨姆斯，也许是由于过于孤高（难道是怕毁了完美的形象？），除了在《任天堂全明星大乱斗》中曾经客串出场外从来未以其他形式出现，实在是可惜。在如今这个对“秀”极为重视的社会上，不想方设法增加“出镜率”，怎么能进一步在广大玩家当中扩大影响呢？至少，露面的机会多了也能混个“脸熟”吧（笑）。**

**不妨让我们借此幻想一下，如果牛人萨姆斯再也不顾忌面子，她会以什么样的姿态出现在我们面前呢？OK，“演出开始了！”（小时候经典动画《米老鼠与唐老鸭》的开场语）**

银河战士狂想曲之

## 银河战士 RPG （Metroid RPG）

| 类型：RPG | 推定机种：GBA、NDS | 可行性：8 |
|---|---|---|

由于原本的“《银河战士》系列”就含有很强的RPG因素（探索、获得能力），所以改编成RPG应该是轻而易举的。

游戏可以是类似《勇者斗恶龙》的标准纯2D画面，也可以是类似《Mother》的斜45度效果2D画面。主角是赏金猎人身份的萨姆斯，宇宙历20XX年的某天清晨被人从床上叫醒（或者从噩梦中惊醒），随后开始了她的冒险经历……（汗，真是超级经典的RPG开场啊）

一开始萨姆斯只有极弱的装备，只能够接一些很小的猎人任务，在银河联邦总部和各大星系之间的多个地点来回穿行（《星之海洋》？），与人对话发展情节，完成任务后会获得一定数量的金钱，可以用来改造武器装备和飞船。随着萨姆斯自身实力的增强，她完成的任务也越来越多，名声（游戏里的一项指数）也越来越高，而且获得了很多零零碎碎有关宇宙海盗和Metroid的传闻，终于有一天，她接到了银河联邦发来的秘密指令——前往行星ZEBES消灭宇宙海盗。游戏至此进入中后期，难度陡然升高，行星ZEBES上的敌人异常强大，有诸多实力强劲的头目和复杂的迷宫，当然也有着萨姆斯的究极装备，最终BOSS是藏身于地心深处有着重重守卫的机械生命体Mother Brain。



▲在迷宫中前进。

作为RPG，经典要素“迷宫”当然必不可少，游戏秉承“《银河战士》系列”的传统，将迷宫设计得非常精巧，突出解谜特色，迷宫中有很多地方都要利用萨姆斯的各种能力来解谜，比如用炸弹发现特殊的地点，用变形球进入狭窄的通道等，令走迷宫变成了一种有趣的智力挑战。而且在获得了新能力后，重走原来的迷宫，也许常常会有新的发现。

游戏采用经典的“踩地雷”式遇敌，战斗界面也是经典的主观视角和回合制（很像《银河战士Prime》的界面），使用菜单下达指令来作战。战斗中萨姆斯有人形和球形两种战斗模式，人形时可以发射各种能量光束（如电浆枪、冷冻枪）和性能各异的导弹，球形时主要攻击方式是“体当”（爆笑）和炸弹，而且球形战斗模式有个独特的优点——逃跑成功率是人形的两倍（汗）。另外，本作中萨姆斯不会再孤身作战了，完成某些特殊的事件后有可能会得到同伴并肩战斗。不过这些同伴不是人类，而是外星球上的某些小动物（如Etecoons和Dracola），如果潜入SR388的深处，还有可能收得实力很强的小Metroid作为同伴。



▲LV1就遇到了可怕的冰怪，这下可麻烦啦。

通关后看完制作人员名单，在THE END的画面上RESET游戏，提取决战之前的进度就会发现隐藏迷宫的入口，在隐藏迷宫里有原来各大BOSS的超级强化版，HP均在千万级别，而隐藏BOSS“Mother Brain II”更是可以进行五段变身，拥有高达一亿的HP！



▲迷宫中要充分利用萨姆斯的各种能力。

# 口袋棒球日记 第5回

文 铭风




哈哈，《口袋棒球7》终于登场了，试玩过后感觉还是十分不错的。故事方面又回到了大家熟悉的高校棒球，而之前作品的许多角色又继续登场了，在经过了《口袋棒球6》后又继续热闹起来。而6代中的口袋点数也继承了下来，各种模式的开启还是要用到。还有女友……好了，不多谈了。这次还是先继续为大家介绍《口袋棒球1+2》的战争篇，要一步一个脚印啊。接着会抢先为大家介绍一下《口袋棒球7》中的几位女友，还有游戏中一贯都有的小游戏。



## 口袋棒球7 甲子园英雄篇

本作的游戏画面和之前几作并没什么分别，不过游戏全新的界面给人的感觉十分好。依照系列的惯例，育成模式的玩法稍稍作了改变，增加了新系统风险度(RISK)，上升到一定程度的话就会死亡。由于本作的故事又回归到了高校棒球，所以还增加了学生朋友们非常熟悉的要素——成绩，太低的话会被学校强令退出棒球部去学习。游戏主要讲述了主角和各位超人英雄之间的故事。努力将主角训练成可以独当一面的棒球运动员吧。




▲游戏的界面风格变动十分大，很有卡通风格。



## 简介篇 和女友共度梦之学园生活

### 石川梨子

在港口会遇见她，之后便会认识。虽然性格十分任性和粗暴，但也会露出柔弱的一面。拜金主义者，喜欢别人请客。



### 仓见春香



是主人公的学妹，在生徒会长东的介绍下认识了主角，性格开朗。由于不擅长学习，所以进行补习。十分喜欢自己买的手机。

### 生濑小晴

是主人公的同学。代替非常懒的爸爸看管超级市场。由于经常进行金钱的计算，所以数学成绩非常优秀。



### 雾岛玲奈

棒球部的经理人，性格非常开朗，不管和谁都能成好朋友。经常一个人打理棒球部的杂活，但是有时也希望得到部员的帮助。



### 中田まゆみ

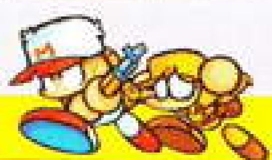
为在住宅街掉了学生手册感到困扰。幼小时父母就死了，羡慕温暖的家庭。性格很认真，稍微带着成人味道，深受长辈们的喜爱。



### 芹泽真央



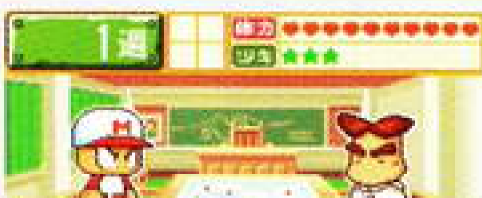
不常显露表情，性格孤僻。是个非常神秘的人。



# 《口袋棒球1+2》战争篇




▲猛然发现自己身处在战争时代。




▲这里的长官竟然是故事模式中社长的儿子……

本篇的出现十分简单，通过《口袋棒球2》的故事模式一次后便可。在故事模式中会发生主角梦见自己进入战争时代的事件，而战争模式就是讲述他在战争时代冒险的故事。主角在这里变成了补给部队的一员，在接受了长官的命令后主角便动身前往战场了。

## 育成要点

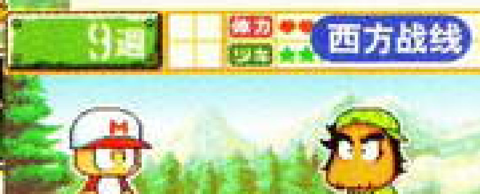



▲从据点内出来时会有一定几率出现，在这里可接受博士的改造实现。可赌一下自己的运气。

游戏的最大目的还是要进行主角的育成。当主角前往每个战场后都要在那里呆上一个月，在第4周结束后会有人来接应。当然，也有无部队前来接应而要延长等待时间的事情发生。在战线中可做的行动被分为简、易、难这3个等级。随着难度的增加所消耗的体力也会增加，不过相应的增加的能力也就比较多。除了3个战线外还有两个一定几率出现的地点，玩家可凭实力或运气替培养的角色增加能力。




◀ 在通过3个战线后会出现。在这里要进行扫雷游戏，可得到技能。




▶在茂密的森林中行进，会增加筋力。




◀ 这里是海边，虽然风景不错但容易得病。在这里行动会增加技术。




▶ 这里是一片荒原，在这里行动会增长素早。

## 过关方法



▲一击本垒打，让对方目瞪口呆。

在撑过了50周，后便可在据点选择归还来回到原来的世界，同时电脑会计算你的生存天数。记录在战争篇记录里面。当角色体力不支时便会死亡，在没体力时一定要慎重，不要进行危险的任务。在100周等特定的日子里会遭到空袭，选择躲避的障碍物正好是攻击对象的话就要怪你运气不佳了。最大的生存周为200周，奖励为金色徽章。战争结束，长官和主角打起了棒球，而主角可是打棒球出身的啊。

## 棒球术语——场地（1）




**界内地区：** 从本垒经一、三边线及其延长线直到挡墙或围网（包括垂直的空间）以内的区域叫“界内地区”。

**界外地区：** 从本垒经一、三垒边线及其延长线直到挡墙或围网（包括垂直的空间）以外的区域叫“界外地区”。

**内场：** 连结四个垒位所形成的正方形的界内场区为内场。

**外场：** 内场以外的界内地区，即内场以外至连接两条边线末端的弧线所形成的扇形地区为外场。

**边线：** 本垒至一垒及其延长线和本垒至三垒及其延长线叫边线。

**垒线：** 连接垒间的线叫垒线。

大家来做

# 掌门人SP

大家看到这一辑的《掌机王SP》时，也已经是12月的中上旬了，东北、北方的朋友已经都穿上冬衣了吧？上学的读者考试越来越近，工作的朋友在年末也大都忙碌。无论您是忙里偷闲地抽时间，还是闲情惬意地躺在椅中床上，都来“掌门人”坐一坐吧。这里是大家的地方，在这里，人人都是掌门人！

## 又见LIKY




某日，铭风看信，辽宁丹东一位叫作徐强的读者的来信中，寄给了编辑部一包小东东，原来是泡泡胶（包装上称之为“太空气球”）。而包装上那个一手拿着GBA一手拿着数码相机、坏笑着的家伙，不正是LIKY吗？

## 妙语歪诗馆

《掌机王》，我爱你，
就像老鼠爱大米。
每一期，必买齐，
只怕口袋里没MONEY。
UCG，排版齐，
买不到，我哭泣。
……
UCG，掌机王，
我们大家支持你！

广东 陈星

### 爱SP说

纵观世界游坛，可爱者甚番。过去人独爱砖（砖头机），自E3公布以来，世人盛爱PSP、NDS。予独爱SP之随身携带而不赘，结构设计简单而方便，充好电池，插入卡带，掀开盖子，打开电源，可享受而不可糟蹋焉。

予谓砖，掌机老者也；谓PSP、NDS，掌机时髦者也；SP，掌机通用者也。噫！砖之爱，近代鲜有闻；SP之爱，同予者N人；P、N之爱，宜乎众矣！

周敦颐的徒弟

A·RPG/RPG：那一瞬间的光华，是正义的梦想。
SLG：深谋远虑，运筹帷幄，决胜千里。
AVG：带上勇气，穿越自己的恐惧。
ACT：轻松地跳跃、不断地前进。
RAC：极速，生命上洒脱的极速！

黑龙江 裴绍

亲爱的D·S、GOUKI、LIKY、SOUL、阿迪、阿修罗、多边形、卡伦、马修、猫太、铭风、纱迦、沙罗、胜负师、泰坦、邪魔天使、星夜，你们好……（以字母排列为序，没漏谁吧？汗！）

辽宁 盖晓宇

此读者是第一个在来信中没把任何一编辑列入“等”字范畴的读者，让一些名字不大好打出的编辑或笔画多的编辑高兴不已。一般来说，容易打出名字的是LIKY、SOUL这样的全英文；或者像多边形这样，输入“DBX”就直接显示出“电冰箱”和“多边形”。（多边形：……）

## 小编分类

装嫩型——代表人物：星夜（双脚内八字），猫太（一身正宗猫装）。

绅士型——代表人物：卡伦（跟领导似的），邪魔天使（动作很有耶酥风范啊）。

前卫型——代表人物：D·S（小子，进去几次了），LIKY（紧身、牛仔+染过色的小马辫）。

刀客型——代表人物：阿修罗（你那把刀刀重几吨），沙罗（双枪老太婆？双刀老太公！呵呵。）

扮酷型——代表人物：铭风（和莱格拉斯一样酷），GOUKI（霸气十足，不过动作……）

任凭

任玩友观察得够细致，实际上这位玩友把众小编都提到了，但限于版面就选了几个有代表性的上。马修当然也在其中，至于马修属于哪类型，大家都猜得出来吧？

## 玩 GBA 的故事

6月1日，我坐在公园长椅上，捧着心爱的GBA玩，几分钟后，一个小DD过来看了一眼："哇，GG，你的游戏机好棒啊！哪买的？得10块钱吧？"我尽量控制自己不要晕过去。又过一会，一位大叔也凑了过来："嘿，你的游戏机真高级，多钱？得要100块吧？"我……

6月2日，我决定不在人多的地方玩了，今天找几个朋友，一起到山清水秀的地方联《塞尔达》，真是无限惬意——可几分钟后，又一个小DD跑过来看了："好高级的游戏机哦，大GG，多钱买的？"有位朋友一边玩一边回答说："620。""620？"小DD很疑惑地看着我们，"60就够了吧？你们骗小孩子哪？620！切……"小DD说罢背起小手度起方步作士大夫状扬长而去，是时风起，吾与友皆呆立风中。

6月3日，吾与众友觉得，GBA还是在宿舍里玩好……

新疆 王小安

## 广告剧本一则

星夜拄下巴坐在办公桌前，思绪重重。SOUL 走进镜头，问："想什么呢？"星夜很郁闷地说："想刘亦菲呢。"SOUL 递他有PSP："玩玩？"

稍后，星夜捧PSP玩得津津有味，SOUL 又走近，问："还想刘亦菲吗？"星夜抬头疑惑地问："刘亦菲是谁？"






某日我正在玩GBA SP，一只"小强"逃到了我的床底下，可我身边没有手电，于是我就将手中的SP用来照明，可爱的"小强"就被打倒啦！SP竟然还有这用处啊。

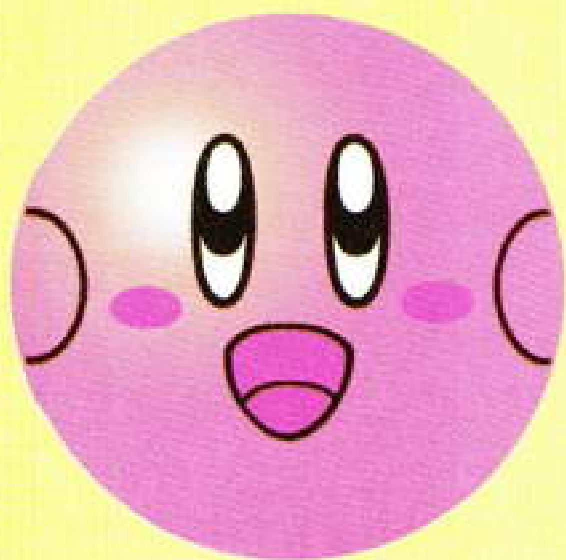
贵州 文志鹏

握个手，马修晚上也经常用 GBA SP 来照明哦。

马修同志，第5辑赠的气球非常有创意，可是……本想拿到游泳池去玩的，但我这个肺活量不足3000的人实在是吹不起来，只能眼睁睁的看着好东西不能用……不过我觉得赠品好坏是次要的，关键在于内容。

Char

呵呵，这个卡比气球的创意连马修自己都非常得意，不过之后虽然有不少读者来信称赞该赠品的创意，但也有不少读者抱怨说这个气球实在难以吹起来——LIKY 很会总结的，他总结的方法就是把气嘴捏起来吹，不过如果手大捏不到嘴，也可以吹时轻轻把气嘴略咬扁一些。



拿到这辑《掌机王SP》时，竟感觉有点陌生，仿佛那是一个过去，等到实习上班结束，回到暗暗的窄窄的小单间，细细地翻阅其中的点点滴滴，才微触到以前的情愫。独在陌生的异地他乡，能找到往昔的温暖和舒心，也是使我能够努力拼搏的动力。心情舒畅，与大家分享，保持现在的愉快，明天继续激情地实习。

湖北 李凡

实习是从校园走向社会的一个特殊的阶段，希望《掌机王SP》能让李凡玩友和所有读者们都无时不刻地保持着愉快的心情。

今年是我有生以来第二个本命年了，而且作为一个女玩家来说，我都怀疑自己是不是真像别人说的那样永远长不大，还极度不成熟的人啊。不过我也相信，无论在国内还是国外，应该有为数不少的掌机游戏迷吧！

重庆 彭豆豆

没错，不仅是国外，就是国内也有很多和您一样喜欢掌机游戏的玩家，而随着PSP的进入，还会有更多玩家加入到掌机一族中来。不用说别人，小编们的年龄大多数都是徘徊在第二个本命年的前后哦。另外，写信即可，不必打印出来，用电脑的话不如直接发电子邮件；手写信的好处，就是可以通过字体和字迹，来猜想到读者彼时彼刻的心情。

众位小编，你们好，真高兴能给你们写信，我是通过同学介绍认识《掌机王》的，虽说我是外行人，但我已经渐渐喜欢它了，我想在以后的生活中，又会多一位知心朋友了。

河北 何帅

谢谢你的喜欢，《掌机王》和小编也很高兴又多出您和更多新认识的知心朋友。

马修，你好！我看过一些有关掌机方面的书，有的说SP在充电时可以玩，有的则说充电时玩SP会对电池有很大影响，我想问一下是否能充电时玩SP。

一位读者

当然可以啦，如果说影响，那就是边玩边充电的充电时间要长一些。

我们这里是个小城市，不像北京、上海那样的大城市，有自己的游戏空间。这里有很多人对游戏机的概念还停留在八位机时代，更不要说PS2、GBA了，所以《掌机王SP》等游戏机杂志帮助我了解了外面的世界。(其实我们这里还很发达，只是游戏方面欠发达，坚决支持我的家乡。)

河北 陈平

也算正常啦，上次几个同事爬山，还看到路边一位爬山人在路边休息时用《俄罗斯方块》消遣呢，他的痴迷给了马修一个启发，那就是玩什么游戏机并不重要，重要的是玩得高兴。



▶不管玩什么游戏机，只要玩得高兴就好

各位编辑，我有一个菜鸟问题，我常在书上看到的“S/L大法”到底是什么意思啊？另外在书上我也常常看到Z版卡、D版卡，是什么啊？

浙江 殷森波

先说“S/L大法”，S即save，L指load，S/L大法就是游戏中将要面临一些困难前（如打BOSS），先存上档，如果失败了就读档重打，这个方法即为“S/L大法”。至于Z、D，是对正版和盗版的一种谐称。

掌机王SP众小编好，我有个问题想问问小编，PSP发售在即我想买首发（为了这个把PS2都卖了，5555），看到PSP支持MEMORY STICK DUO和USB可以与电脑相连接，我非常高兴（扩展空间巨大），可是问题来了，PSP的记忆棒和现在SONY市面上的记忆棒是同等类型的吗？还有PSP最大支持多少的记忆棒，希望小编能给予权威的回答。谢谢，希望能给我答复。

dxwwf

PSP用的记忆棒就是其他SONY产品所通用的，而目前SONY记忆棒最大容量为1G。

最近我家附近的JS进了一批SP专用无线耳机，我实测一下，离GBA两三米就听不到了，49元值不值？

山东 李奥

其实作为GBA SP用的无线耳机，有效距离能达到两米足够了，毕竟玩游戏时耳朵离机器无论如何也超不过两米距离（巨人除外，笑）。重要的是音质如何？有没有杂音？使用时受其他信号干扰是否严重？是否会从主机上偷电导致主机游戏时间变短？而且49元的耳机价格是否昂贵，就看它的音质了。

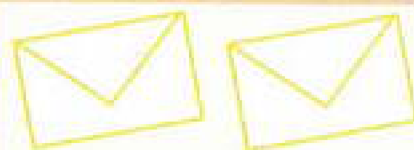
马修你好，知道一定是你在看信，我想问个问题：就是我们读者可以给《掌机王SP》写稿吗？

有心人

我们当然欢迎投稿啦，用平信写时注意在信封上写上"《掌机王》收"，发电子邮件就投到pocket@ucg.com.cn，投稿时若字数多，建议尽量用电子邮件发来，以便小编整理，能配图片最好配图片。另外，写攻略前，最好能提前与小编通过Email取得联系与沟通。

## 《掌机王SP》半月刊啦

NDS来了，PSP来了，为了及时给大家送上第一手掌机资讯和游戏攻略，《掌机王SP》从第7辑开始正式改为半月刊，价格不变，页数不变，赠品继续，口袋光环继续……每月两本的《掌机王SP》变的就是越来越体贴和及时的内容，另外，《掌机王SP》也继续面向所有读者征稿，征稿栏目包括攻略透解、研究中心、专题企划、同人小说、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、掌机王自由谈及专区地带的各个专页，欢迎大家拿起勇气和水平，踊跃投稿——当然，也继续多多支持参与大家的掌门人与交流空间哦。



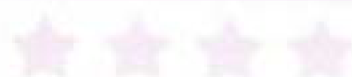
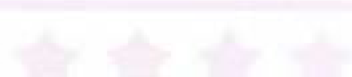

## 《掌机王》邮购信息

目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。如邮购新一辑的《掌机王SP》，在见到《游戏机实用技术》刊登新的《掌机王SP》广告时汇款即可。



邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn

## 欢迎大家多提意见和建议

读者写给《掌机王》、《掌机王SP》的来信中，鼓励和赞美之语让小编欣慰与奋进，而批评、指责之辞更让小编们警悟鞭策。《掌机王》和《掌机王SP》的成长离不开读者们的支持，您的批评和建议，会让小编及时纠正不足、更加完善，会让《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社　　《掌机王》收　　　　邮编：730000

或发Email到pocket@ucg.com.cn

中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770。

# 问题地带

由于最近邮箱和信件里的问题激增，所以大家决定将掌门人内的问答区扩充。毕竟我们玩游戏的时候也会被卡，能够理解各位玩家因被卡住而无法继续游戏的心情。大家有什么问题就尽管扔过来吧，不要管是什么游戏。我们会严刑拷问相关人员，给大家满意的回复的。

各位老编小编问个好先(^_^)前两天看到UCG上的《火纹圣魔之光石》的功略突然想到了"无限祝福大法"和"乱数"，不知道"无限祝福大法"还能不能在《圣魔之光石》中使用，还有《圣魔之光石》的"乱数"和《烈火》的算法有什么不同，希望早日看到相关文章。谢一个先。

北京 肚皮

这次的《圣魔》并没有"祝福"的设定，所以"无限祝福大法"也无从谈起了，而"乱数"的计算方法则与《烈火》完全相同。

各位编辑们好。请问你们谁能告诉小弟GBA版的《合金弹头Advanced》第84、85张卡片在哪里取得啊？小弟在这里多谢了！

河南 天云







虽然按照《游戏机实用技术》总第117期的特快专递，得到寻找人质和宝物的那两张卡片后，可找到版面中的所有卡片了，但是还是有些卡片的取得方法比较特殊。84号卡片需要玩家用4号卡片开启了一击被杀模式后一次不死随便过一关便可得到。而85号卡则需要你在一个敌人都没杀的情况下自杀一次就可以得到了。

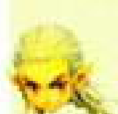
《火焰之纹章 烈火之剑》第23章，罗伊德和莱纳斯是否可以说得？

天津 G·D·J

再次让各位失望了，这对兄弟虽然很帅，实力也不错，但确实不能加入。

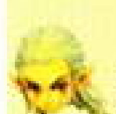
《铸剑物语》第二块赤き魔石如何拿？

广东 张林

很简单，打败最终BOSS后会自动得到另一块。

求助，《牧场物语》的爱情攻略为什么没有绿心事件？我已经和相关的MM发生了紫、蓝心的事件了。

常州 小艾

因为游戏本身就没有绿心事件的设定，所以你是发生不了的。还是继续努力讨好MM吧。

《口袋妖怪》中的遗传到底如何操作？梦幻可以像百变怪一样与任一只交配吗？

福州 陈亢

首先，需要遗传技能的为雄性怪物，而雌性怪决定出生后怪物种类。交配时，将雄性怪物要遗传的技能从后向前排列，然后与雌性怪物一起交给饲育屋培养（《火红·叶绿》版在通关后七岛的第四岛，《宝石》版在カンセツ市左），当饲育屋老头子走出栅栏时，将身上空出一个怪兽的位置就可以取得怪兽的蛋了，带在身上，行走到一定步数时便孵出了新的5级的小怪物。需要注意的是，必须要遗传属性相同的怪物才能交配，如地面类和地面类、天空类与天空类，百变怪可以和任何普通怪物（包括无性别的海星等）交配，雄性图图犬可以将学到的技能遗传给任何地面类的怪物，神兽属于未知遗传种类因此不能交配遗传。（包括有性别的拉迪亚斯和拉迪奥斯。）

本人十分想培养《金·银》的三只主角，但宝石编号176的怪物须用携带两种道具才能进化，这两样道具如何才能得到？

北京 AT5

带上具有潜水能力技能的怪物，去108水路搁浅的船中，下到负一层，进入三个门的中间的门，潜水来到底舱，前行一段后浮上来到了新的船舱，然后在各个房间里寻找开下一扇门的钥匙，最后得到たんちき。接着去码头，和眼镜男对话将たんちき送给他，就可以交换到しんかいのキバ（深海之牙）或しんかいのウロコ（深海之鳞），分别可以让海贝进化为猎斑鳗和樱花鳗，但只能交换到一个道具。

# 3台NDS名花有主！

## 《掌机王SP》第6辑大奖揭晓
## 28名中奖者名单公布！

### 一等奖3名：任天堂双屏掌机NDS

| | |
|---|---|
| 北京市东城区 | 许四维 |
| 上海市南汇区 | 曾浅抒 |
| 吉林省吉林市 | 邵桐 |




### 二等奖5名：全新上市的小神游SP

| | |
|---|---|
| 天津市河东区 | 陈伟 |
| 广东省澄海市 | 黄文浚 |
| 江西省南昌市 | 熊云长 |
| 江苏省常州市 | 黄心阳 |
| 山东省青岛市 | 邹英君 |




### 三等奖20名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

| | | | |
|---|---|---|---|
| 重庆市万州区 | 牟俊桥 | 江苏省徐州市 | 黄彭 |
| 江苏省南通市 | 高智睿 | 福建省厦门市 | 陈森 |
| 湖北省武汉市江岸区 | 马雨汀 | 四川省成都市金牛区 | 张晓 鹏 |
| 安徽省合肥市 | 邢皓 | 河北省唐山市 | 王旭 冉 |
| 宁夏银川市 | 罗宇森 | 新疆乌鲁木齐市 | 刘阳 锐 |
| 贵州省贵阳市 | 陈鉴 | 广东省韶关市 | 王海 明 |
| 四川省内江市 | 朱鹏星 | 山西省太原市 | 江悦 |
| 黑龙江省哈尔滨市 | 刘子蔚 | 陕西省西安市 | 牛玉 生 |
| 广东省潮州市 | 谢璋智 | 广西桂林市 | 梁汐 |
| 湖南省长沙市 | 熊宇曦 | 福建省漳州市平和县 | 林卢 彬 |



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。

# 交流空间

欢迎大家再次来到交流空间，每次读者来信中说通过交流空间认识了新朋友时，马修都会非常高兴，就像自己认识了新朋友一样。其实，大家在此相知相识，自然是有缘相会。既然如此，就珍惜缘分，来认识一下更多的朋友吧。

姓名：陈冕　又名：Vachel、大饼、小衰
性别：女　年龄：17
拥有掌机：银 SP
最like的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《马里奥赛车》、
地址：天津市河西区宾馆南道海建里 15 门 201
邮编：300061
一句话：偶素三栖动物（高等的），愿意和广大志同道合的朋友聊聊。

姓名：洪恩思　年龄：19
性别：爷们（东北话）
拥有掌机：SP（蓝）
喜欢游戏：《新约圣剑传说》、《星之卡比》等等很多啦！
联系方式：evilpierre@163.com；
想说的话：感谢《掌机王》，感谢普天下所有的掌机玩家，是你们让我感到并不寂寞，愿你们永远快乐！

姓名：永谦　昵称：琥珀
性别：♂　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDS（幻想中……）
最喜欢的掌机游戏："《口袋妖怪》系列"以及所有好玩的游戏
Email：cyq5611@sina.com
QQ：271876428
想说的话：一起来玩吧！

姓名：杨鹏程　笔名：逆袭的吉良
年龄：14　性别：和马修一样
星座：装矿泉水的东西
拥有的掌机：砖头机（坏）、GBA(丢)、SP(活)、PSP（纸 -_-）
喜欢的游戏：除了《机战》就是《口袋》
住址：山东省济南市千佛山西路 26 号 4-2-401
邮编：250002
伊妹儿：ypc@beelink.com
想说的话：全面贯彻三个代表……希望大家发伊美儿来交流，100% 回复！

姓名：潘钦　年龄：84 年生
性别：男　爱机：SP（蓝）
喜欢的游戏：《牧场物语》、"《逆转裁判》系列"等
电话：139-67056929
邮箱：panqingjh@sohu.com
想说的话：和我一起来榨干 GBA 的最后机能吧

姓名：李史文　年龄：14　性别：男
拥有：SP　QQ：278109684
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》
地址：浙江省海盐县建新路 19 号 301 室
邮编：314300
Email：bigpan14@sina.com
想说的话：希望和所有热爱掌机游戏的人交朋友！

姓名：上海苹果
性别：男
网名：上海苹果、瓦里奥大人、黑い龙の剑
年龄：19
拥有掌机：SP 一台（目前已经落入朋友的魔手 T_T）
QQ：178445000
Email：endless98@163.com
喜欢的游戏：中文游戏（太直接了吧！！嘿嘿）ACT、FTG、AVG、RAC 等等
想说的话：让 RP 来得更好一些吧。

姓名：裴绍　性别：男
笔名、网名及所有游戏用名：木云枫
拥有掌机：GBP、GBC（紫透）、GBA（橙）、GBA SP（银）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、"《马里奥》系列"、《瓦里奥》、《塞尔达传说》……
地址：黑龙江省哈尔滨市太平区第十二中学高一(10)班。
邮编：150001

姓名：S·BUG　昵称：时之轮回
性别：BOY　年龄：21
拥有掌机：GB（黑）、GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》等
QQ：34851203
想说的话：游戏是俺的第二生命，如果你喜欢游戏就来找俺。

姓名：李伟　性别：不是 MM 是 DD
拥有掌机：GBA、GBA SP，快要拥有NDS了，可要通过我爸的同意啊！
最喜爱的游戏：全都喜欢。
QQ：358582825

住址：辽宁省东港市。
想说的话：我爱游戏，我爱掌机，我爱《掌机王SP》。

姓名：杨锴中　　　昵称：索克
性别：BOY　　　年龄：20
拥有掌机：GB（黄）GBA（粉透）、小神游NDS（不知要多久……）
最喜欢的掌机游戏："《塞尔达》系列"、"《马里奥》系列"、《黄金太阳》、……
Email：foot2004ball@sina.com
QQ：350422884
手机：131-48969467（只收发短信）
通信地址：广东省广州同和广东机电职业技术学院0314班
邮编：510515
想说的话：我爱游戏、我爱足球、我爱生活。

姓名：麻欣鑫　　　笔名：半人半鬼
性别：男　　　年龄：21岁
现有掌机：GBA、GBA SP，还想NDS或PSP二选一
最喜爱的游戏："《WE》系列"
电话：(010) 62274117
手机：136-11028195
联系地址：北京市海淀区学院南路34号3楼11门8号（六九七-1宿舍）
邮编：100088

姓名：彭杰　　　昵称：PJ1105
性别：男　　　年龄：22
拥有掌机：GBA（粉红、橙）
喜欢的游戏：只对即时战略在行。
Email：pengjie1105@Hotmail.com.cn
QQ：15467288
手机：133-40982554 电话：(028) 84077879
通信地址：成都理工大学13-514寝室
邮编：610059
想说的话：希望大家能和我交朋友。

姓名：杨健　　　昵称：叶王、德仔
性别：明摆着嘛　　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA、SP各一。
喜欢游戏："《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"等。
QQ：304436357（隐身居多）
地址：广东珠海市香洲区安柠路3号16栋501
邮编：519001
想说的话：喜欢PM的就来找我吧！

姓名：翁晓顺　　　英文名：Clark（超人FAN）
年龄：22　　　性别：男
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《铸剑物语》
联系地址：浙江省温州市茶山高教园区温州医学院00609信箱
邮编：325035　　　QQ：156868319
想说的话：玩游戏是快乐的，和朋友一起玩游戏更快乐。

姓名：樊文哲　　　昵称：green snake
性别：男　　　拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《口袋妖怪》、《小人帽》
电话：0413-4645559
宅址：辽宁省抚顺市东洲区嫩江街8号楼4单元301室
邮编：113000
想说：只要和我"义同道合"，一切都可以平等招待，歌说："十年修得同船渡"嘛。

姓名：林成成　　　昵称：Z
性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP（银）、GBA（卖了）
最喜欢的游戏：《马里奥赛车》、"《口袋妖怪》系列"
Email：403267191@QQ.com
QQ：403267191
地址：广东省中山市桑基三巷2号303号
邮编：528400
想说的话：加入掌机一族，一定有惊喜，玩掌机的加入我QQ吧，欢迎一起研究游戏。

姓名：盖晓宇　　　性别：和周杰伦一样
生日：1992年4月14日
拥有掌机：GBA（白）、GBA SP（如果中奖）
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《黄金太阳 失落的时代》
电话：(0415) 2801223（晚上打）
通讯地址：辽宁省丹东市元宝区朝风待24号楼3单元607
邮编：180000
想说的话：《机战》打遍天下无敌手，可惜全班只有我一人有GBA……

## 更新与更正

《掌机王SP》第5辑交流空间中沈镇华QQ号更正为369138291。

曾刊登于《掌机王》第三辑交流空间的王政补充资料如下：
昵称：菜鸟总队长　　　年龄：24
增加掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《牧场》系列"、"《口袋》系列"、"《逆转》系列"
Email：wangzheng-game@163.com
QQ：2291603690
手机 138-52150070、130-13940440(都为短信用)。
社区地址：http：//cainiaozhandui.hotbbs.cn
想说的话：欢迎大家来到我们的社区来，那有许多热爱游戏的人。

# 掌机游戏综合发售表·特大号

12月了，大家买到NDS了吗？说起来，PSP很快也要上市了呀！暂时没有钱的朋友也不要着急，因为新主机虽然已经登场了，但是近期内掌机的王者依然会是GBA！新掌机初期软件不够丰富，NDS和PSP在各自首发半个月之后新游戏的推出速度瞬间狂降，因此GBA的软件依然会保持主流的地位。所以，目前购买GBA也不是什么不明智的决定。大家对于新掌机要抱有平常心，先等它们之间的大战平息下来再作决定！购买自己最想要的机器才是合理运用资金的王道啊！

## 发售表阅读方法提示

本发售表按照月份以及机种进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日／英文原名、开发厂商、游戏类型以及日／美元售价。（除Nintendo本公司的日版游戏以外，其余日版游戏的价格都不含消费税。）

## 2004年12月 GBA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 09 | 洛克人EXE5 布鲁斯小队 | ロックマンエグゼ5 チームオブブルース | Capcom | A·RPG | 4800日元 |
| 09 | 耀西的万有引力 | ヨッシーの万有引力 | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| 09 | CROCKET！ Great 时空之霸者 | コロッケ！ Great 时空の霸者 | Konami | A·RPG | 4800日元 |
| 09 | KERORO军曹 对决！KERORO卡丁车是也！！ | ケロロ军曹 对决！ケロロカートであります！！ | Sunrise Interactive | RAC | 4800日元 |
| 09 | 古惑郎ADVANCE 火热同伴大作战 | クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作战 | Vivendi | ACT | 4800日元 |
| 09 | 小龙斯派罗ADVANCE 火热同伴大作战 | スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战 | Vivendi | ACT | 4800日元 |
| 09 | 阴阳大战记 零式 | 阴阳大战记 零式 | Bandai | RPG | 4800日元 |
| 16 | 武装特骑 出击！战斗团 | Get Ride！アムドライバー出击！バトルパーティー | Konami | TAB | 4800日元 |
| 16 | 对战王3 | デュエルマスターズ | Atlus | ETC | 4800日元 |
| 16 | 机械索斯兽传说 未来记 | ZOIDS SAGA フューチャーズ | Tomy | RPG | 4800日元 |
| 16 | 真型徽章机器人 甲壳虫·独角仙 | 真型メダロット カブト・クワガタ | Imagineer | RPG | 4800日元 |
| 16 | 绝体绝命危险老爷子3 没完没了的魔法故事 | 绝体绝命でんぢゃらすじーさん3 はてしなき魔物语 | Kids Station | ETC | 4980日元 |
| 22 | 金色的卡修！！ 咆哮吧！友情的电击2 | 金色のガッシュベル！！ うなれ！友情の电击2 | Banpresto | FTG | 4800日元 |
| 22 | 指环王 中土第三纪 | ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪 | EA | S·RPG | 4800日元 |
| 23 | 幻星神正义战队 装着！地球的战士们 | 幻星神ジャスティライザー 装着！地球の战士たち | Konami | ACT | 4800日元 |
| 30 | 杰作选！加油吧伍佑卫门1·2 雪姬和魔吉尼斯 | 杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス | Konami | RPG | 3800日元 |
| 30 | 游戏王 对战怪兽 国际版2 | 游戏王デュエルモンスターズ インタナショナル2 | Konami | TAB | 4800日元 |

## 2005年 GBA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月6日 | 世界传说 换装迷宫3 | テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | Namco | RPG | 4800日元 |
| 1月20日 | 霍比特人的冒险 指环王 最初的故事 | ホビットの冒险 ロード オブ ザ リング はじまりの物语 | Konami | RPG | 4800日元 |
| 1月27日 | 侦探神宫寺三郎 白影少女 | 探侦 神宫寺三郎 白い影の少女 | Marvelous | AVG | 4800日元 |
| 1月 | 冒险王比特 流氓大王 | 冒险王ビィト バスターズロード | Bandai | RPG | 4800日元 |
| 2月1日 | 洛克人EXE5 加内尔小队 | ロックマンエグゼ5 チーム オブ カネル | Capcom | A·RPG | 4800日元 |
| 2004财年冬 | 超级机器人大战 原创世纪2 | スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2 | Banpresto | S·RPG | 售价未定 |
| 2004财年冬 | 飞龙之拳Ⅰ·Ⅱ加强版 激斗的3作收录 | 飞龙の拳Ⅰ·Ⅱプラス 激斗の3本入り | Culture Brain | ACT | 4800日元 |

## 发售日未定 GBA

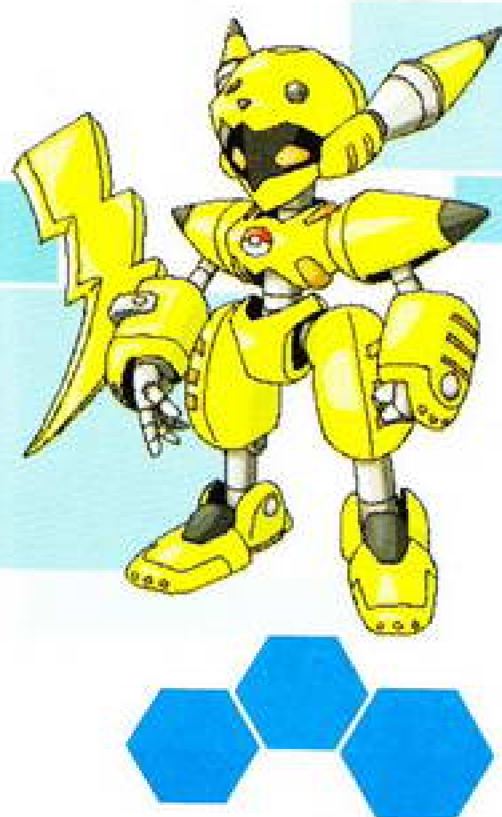
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | 马里奥网球 GBA（暂名） | マリオテニス GBA（暂） | Nintendo | SPG | 售价未定 |
| 未定 | MOTHER3（暂名） | MOTHER3（暂） | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 马里奥聚会 ADVANCE（暂名） | マリオパーティアドバンス（暂） | Nintendo | TAB | 售价未定 |
| 未定 | 摇摆大金刚（暂名） | ぶらぶらドンキー（暂） | Nintendo | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 模拟大楼 SP（暂名） | The Tower SP（暂） | Nintendo | SLG | 售价未定 |
| 未定 | 千年家族（暂名） | 千年家族（暂） | Nintendo | SLG | 售价未定 |

## 2004年12月 NDS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 07 | 山脊赛车 DS | Ridge Racer DS | Namco | RAC | 39.99美元 |
| 14 | 雷曼 DS | Rayman DS | Ubisoft | ACT | 39.99美元 |
| 14 | 泰格伍兹 PGA 巡回赛 2005 | Tiger Woods PGA Tour 2005 | EA Games | SPG | 39.99美元 |
| 24 | 狂热噗哟噗哟 | ぷよぷよフィーバー | SEGA | PUZ | 4800日元 |
| 27 | 动物管理员（美版） | Zoo Keeper | Ignition Entertainment | PUZ | 39.99美元 |
| 30 | 网球王子 2005 钻石猛冲 | テニスの王子样 2005 CRYSTALDRIVE | Konami/KCEJ | SPG | 售价未定 |
| 30 | 钻子先生 钻魂（美版） | Mr. Driller Drill Spirits | Namco | A・PUZ | 39.99美元 |

## 2004年12月 PSP

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 大众高尔夫 携带版 | みんなの GOLF ポータブル | SCE | SPG | 4800日元 |
| 12 | 山脊赛车 PSP | リッジレーサーズ | Namco | RAC | 4800日元 |
| 12 | 装甲核心 方程式前线 | アーマード・コア フォーミュラフロント | FromSoftware | SLG | 4800日元 |
| 12 | 恶魔战士 混沌之塔 | VAMPIRE CHRONICLE The Chaos Tower | Capcom | FTG | 4800日元 |
| 12 | 极品飞车 地下狂飙 竞争者 | Need For Speed Underground RIVALS | RAC | 4800日元 | |
| 12 | LUMINES | LUMINES | Bandai | PUZ | 3800日元 |
| 12 | 麻将格斗俱乐部 | 麻雀格斗俱乐部 | Konami | TAB | 4800日元 |
| 12 | 麻将大会 | 麻雀大会 | Koei | TAB | 3980日元 |
| 16 | 真・三国无双 | 真・三国无双 | Koei | ACT | 4980日元 |
| 16 | 到哪里都在一起 | どこでもいっしょ | SCE | AVG | 4800日元 |
| 16 | 潜龙谍影 ACID | METAL GEAR ACID | Konami | SLG | 4800日元 |
| 16 | 文字解谜 语言大辞典 | ことばのパズル もじぴったん大辞典 | Namco | PUZ | 4800日元 |
| 16 | 英雄传说 白发魔女 | 英雄传说 ガガーブ・トリロジー 白き魔女 | Bandai | RPG | 4800日元 |
| 16 | 柯龙（暂译） | ころん KOLLON | Cyber Front | PUZ | 2500日元 |
| 22 | 泡泡龙 口袋版 | パズルボブル ポケット | Taito | PUZ | 4800日元 |
| 22 | A.I.围棋 | A.I.围棋 | Marvelous | TAB | 3800日元 |
| 22 | A.I.将棋 | A.I.将棋 | Marvelous | TAB | 3800日元 |
| 22 | A.I.麻将 | A.I.麻雀 | Marvelous | TAB | 3800日元 |
| 24 | 狂热噗呦噗呦 | ぷよぷよフィーバー | SEGA | PUZ | 4800日元 |
| 30 | 捉猴学院 捉猴大全集 | ピポサルアカデミ〜ア ーどっさり!サルゲー大全集ー | SCE | ACT | 4800日元 |
| 月内 | 炼狱 洗罪塔 | 炼狱 The Tower of Purgatory | Hudson | RPG | 4800日元 |







# 口袋光环

POCKETHALO

VOL.7

## 精彩内容导视




### 1.NDS 全接触



双屏掌机NDS终于发售，让我们来对它来个近距离接触，它会毫无保留地展现在你的面前。

### 2.NDS 游戏大集锦



收录《超级马里奥64DS》、《瓦里奥制造 摸摸乐》等多款NDS首发游戏的试玩影像，让我们一同走进NDS精彩的双屏世界。

### 3.PSP 新作——山脊赛车 PSP




PSP上超震撼的赛车游戏登场，号称"超究极·山脊赛车"的本作到底有怎样的表现呢？

### 4.GBA 新作拼盘




了解最新最劲的GBA新作，"GBA新作拼盘"带给你最热的GBA新作影像。

### 5.劲作直击——王国之心 记忆之链




拥有256M超大容量的《王国之心 记忆之链》有哪些非凡表现？快来看影像中的介绍吧。

### 6.热血最强——《合金弹头Advanced》最速过关




由达人为我们演示在HARD模式下、开启一击被杀模式后的最速无伤过关表演。

每月两本——从本辑开始，《掌机王SP》就是半月刊了！

# 《掌机王SP》半月刊启动

每月两本《掌机王SP》让你更迅速、更全面地把握掌机市场脉动，紧随时代潮流。"口袋光环"也将为你带来更多、更新、更强的游戏影像。

看《SP》得大奖活动劲爆展开！

## NDS、PSP、小神游SP全都可以拥有！

HOT







HOT




HOT

11月21日的NDS，12月12日的PSP，你都想要吗？还不快来参加《掌机王SP》第7辑的"幸运大抽奖"，中奖读者可第一时间拥有这两款梦幻掌机。具体活动细节，敬请关注本辑《掌机王SP》。

## 第8辑赠品更丰富，别错过喔！

赠



精美赠品
PSP模型钥匙扣
五种图案随机一款

赠

最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环

口袋光环
VOL.8



赠

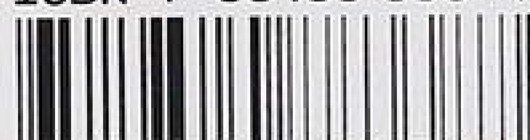
还有一份
神秘礼品哟！




第8辑重头
PSP完全评测报告
NDS拆机报告

12月25日
全国上市

定价：12元
ISBN 7-88488-338-4




口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品